VENUE SC48 ガイド

VENUE SC48 システム用ソフトウェア　バージョン 2.8

デジデザイン　アビッドテクノロジー株式会社

〒 107-0052 東京都港区赤坂 2-11-7
ATT 新館ビル 4F
tel: 03.3505.7963
fax: 03.3505.3417

テクニカル・サポート

tel: 03.3505.4762
fax: 03.3505.3417
email: tsjp@digidesign.com

カスタマー・サポート

tel: 03.3505.7963
fax: 03.3505.3417
email: csjp@digidesign.com

製品情報

tel: 03.3505.7963
email: infojp@digidesign.com

Web Site

www.digidesign.com

Guide Part Number: 9322-61189-01 REV A 04/09

法律に基づく表示

製品の機能、仕様、システム要件、供給は予告なく変更することがあります。

Guide Part Number: 9322-61189-01 REV A 04/09

本書に関するご意見・ご提案がありましたら以下のアドレスに E メールをお送りください。
email: techpubs@digidesign.com

通信と安全規則

遵守
本機種 VENUE SC48 は、干渉および EMC を規定した以下の標準規格を遵守しています。
- FCC Part 15 Class B
- EN55103-1 E3
- EN55103-2 E3
- AS/NZS 3548 Class B
- CISPR 22 Class B

ラジオおよびテレビの干渉
本機器は、FCC 規則第 15 部によるクラス B デジタル機器の制限に適合することがテストによって確認されています。

準拠宣言

当社 Digidesign、2001 Junipero Serra Boulevard

Daly City, CA 94014-3886, USA

650-731-6300

は以下の製品が FCC 規則第 15 部に準拠していることを宣言します。

VENUE SC48

動作は下記の 2 つの条件に従って行われます。(1) 本機器は有害な干渉の原因とはならず、(2) 本機器は不要な動作の原因となる干渉を含む如何な干渉をも受容します。

通信

注記：本機器は、FCC 規則第 15 部によるクラス B デジタル機器の制限に適合することがテストによって確認されています。これらの制限は本機器が宅に設置されたときに有害な干渉に対して妥当な保護を提供するよう定められています。本機器は無線周波数エネルギーを生成し、使用し、放します。取扱説明書に従って正しくインストールおよび使用しなければ無線通信に有害な干渉を与える原因となります。絶対に干渉が起きないとを保証するものではありません。本機器の電源のオンとオフを切り替えることによって本機器がラジオやテレビの受信に対する有害な干渉の因になっていることが確認できた場合は、以下のいずれかの手段で干渉を緩和してみてください。
- 受信アンテナの方向を変えるか設置場所を変える。
- 本機器と受信機を離して設置する。
- 本機器と受信機の電源を別々のコンセントに接続する。
- ラジオ / テレビの販売店または専門の技術者に相談する。

Digidesign の許可なく本機器を改造すると、本機器を使用する権利が無効になる場合があります。

遵守（カナダ）:

このクラス B デジタル機器は、カナダの ICES-003 を遵守しています。

Cet appareil numerique de la classe B est conforme a la norme NMB-003 du Canada.

遵守（オーストラリア）

CE 遵守 :

Digidesign は、EMC Directive 89/336/EEC および Low Voltage Directive 73/23/EEC に適合することにより、本機器に対する CE（Conformite Europenne）マークの適用を許可されいます。

入力定格

I/P: 100-120V~/220-240V~, 50/60 Hz, 200W

安全

本機器は以下の UL 規格の仕様に従って USA とカナダの安全認可に適合するようテストされています。UL60065 7th /IEC 60065 7th およびカナダの CAN/CSA C22.2 60065:03。Digidesign Inc. は適合機器に適切な UL & CUL マークをつけることを認められています。

注意

安全に関する重要な指示

1) これらの指示を読むこと。

2) これらの指示を保存すること。

3) すべての注意に耳を傾けること。

4) これらの指示に従うこと。

5) 本機器を水の近くで使用しない。

6) 乾いた布でのみ掃除する。

7) 通気孔を塞がない。取扱説明書に従って設置する。

8) 放熱器、喚起調節弁、ストーブその他熱を発生する機器（アンプを含む）などの熱源近くに設置しない。

9) 有極プラグや接地型プラグを正しく使用する。有極プラグには 2 つのブレードがあり、一方の幅がもう一方より広くなっている。接地型プラグには 2 つのブレードと接地プロングがある。このプロング（3 番目の幅広ブレード）は、安全用である。プラグがコンセントに合わないときは、電気技術者に相談してコンセントを交換する。

10) 電源コードが踏まれたり（特にプラグ部分）、機器に挟まれたりしないように保護する。

11) 付属品はメーカーが指定したものだけを使う。

12) カート、スタンド、三脚、ブラケット、テーブルは機器と共に販売されているもの、またはメーカーが指定したものだけを使う。カートを使て機器を移動するときは、転倒してけがをしないように注意する。

13) 雷が発生したときや長時間使用しないときはプラグを抜く。

14) 整備点検は、認定されたサービス要員に依頼する。電源コードまたはプラグが損傷を受けたとき、液体を溢したとき、物体を機器内に落としとき、機器が雨や水分に晒されたときなど本機器が何らかの損傷を受けたときは整備点検が必要である。

15) 機器に液体をこぼしたり、機器の上に液体に満たされた物体（花瓶など）を置いてはいけない。

警告：火事や電気ショックの危険を減らすため、この機器を雨や水分に対して露出してはいけない。

16) この機器は正しく接地（アース）されたコンセントに接続しなくてはいけない。

17) 主電源スイッチは VENUE SC48 のバックパネルにある。設置後も操作できるようにしておかなければならない。

18) 電源プラグは切断機器として使用するので、直ちに操作できなければならない。

19) 本機器が使用できる最高気温は摂氏 40 度である。

20) 注意！ 電池を間違って交換すると爆発の危険がある。
同一または同等の種類のもと交換すること。

目次

第 IV 部　プロセッシング

第 V 部　ショー

第 VI 部　　仕様

第 VII 部　　リファレンス

第Ⅰ部：概要とインストレーション

第 1 章：はじめに

Digidesign ®のライブ・サウンド・ミキシング・コンソール VENUE SC48 をご利用いただきましてありがとうございます。VENUE SC48 は、Digidesign のモジュール式ライブ・サウンド環境 VENUE の構成要素の 1 つで、直感的なレイアウト、柔軟な I/O スキーム、パワフルなデジタル・プロセッシング機能を持ち、Pro Tools のレコーディングやプレイバックとも統合可能な独立型コンソールです。

VENUE SC48 の機能

図 1 VENUE SC48 コンソール

SC48 コントロール・サーフェス

- タッチセンシティブ・フェーダー、アサイン可能な多目的ロータリー・エンコーダ、ソロ、ミュート、セレクトを装備したバンク可能なインプッ・チャンネル・ストリップ x 16
- フル・プロセッシングのインプット・チャンネル x 48、およびステレオ FX リターン x 8
- 各インプット・チャンネル・ストリップにハイパス・フィルタ、ダイナミクス、EQ プロセッサを内蔵
- 各インプット・チャンネル・ストリップにレベル・メーターを装備
- インプット設定、ダイナミクスと EQ（または dyn/EQ プラグイン）設定、AUX センドのコントロールをカスタマイズできるチャンネル・コントロール・クション
- 主要なインプット（演壇、リード・ボーカル、独奏者など）を常に高分解能で操作するためのフレックス・チャンネル x 1
- タッチセンシティブ・フェーダー、アサイン可能な多目的ロータリー・エンコーダ、ソロ、ミュート、セレクトを装備した多目的アウトプット・ェーダー・ストリップ x 8
- メイン・フェーダー x 1
- 最大 24 のアウトプット用 31 バンド・グラフィック EQ
- メイン・バスは、LCR または L/R + Mono に設定可

SC48 のオーディオ I/O

ステージ I/O

- マイク・プリアンプを内蔵したステージ・インプット用アナログ・マイク / ライン・インプット x 48 各インプットは、ファンタム電源、インプッ・ゲイン、極性反転、ハイパス・フィルタを個別に 設定可
- メインとモニターへ接続するアナログ・アウトプット・チャンネル x 16（32 チャンネルまで拡張可能）

FOH I/O

- ゲインとファンタム電源を装備したトークバック・マイク・インプット
- ヘッドフォン・アウトプット
- アナログとデジタル（AES）の 2- トラック・インプット / アウトプット
- 対応 Pro Tools LE システムの 18 チャンネルのレコーディングとプレイバックに対応する FWx ポート（FireWire 1394）

同期、コントロール、ユーティリティー I/O

- キーボード、マウス、iLok スマートキー、および USB 記憶装置用の外部 USB 2.0 インプット x 4
- 安全な内蔵 USB 2.0 ポート x 1
- ソフトウェア画面表示用ビデオ・モニター・ポート（VGA コネクタと DVI コネクタ）
- 16 チャンネルの MIDI インプットと 16 チャンネルの MIDI アウトプットを供給する MIDI イン・ポートと MIDI アウト・ポート
- デジタル・クロック同期用ワード・クロック I/O
- イーサネット対応のリモート・コントロールを接続する RJ-45 ポート（100-BaseT イーサネット）
- GPI インプット x 2、GPI アウトプット x 2（DB9）
- コンソール・ライト用 3- ピン XLR アウトプット x 2

CPU、DSP、システム・ドライブ

VENUE SC48 は、VENUE システムで D-Show ソフトウェアを実行するための CPU、DSP、ハード・ドライブ、CD-ROM ドライブを搭載しています。D-Show ソフトウェアは、工場出荷時にインストールされています。CD-ROM ドライブは、D-Show システム・ソフトウェアを更新または復元したり、インストーラ・ディスクから対応プラグインをインストールするために使用します。

電源ユニット（PSU）

VENUE SC48 には、少なくとも 1 つのユニバーサル PSU（公称 100V ～ 240V、50 – 60 Hz）が付属しています。

システムのコンポーネント

付属のコンポーネント

VENUE SC48 システムには以下が付属しています。

VENUE SC48

- VENUE SC48 コンソール
- 北米標準の IEC 電源ケーブル x 1（x 2）
- モニター・マウント (VGA 画面用、モニター別売))
- マウス・トレイ（マウス / トラックボール別売）
- アクセサリー・トレイ
- VENUE SC48 ガイド
- VENUE マウスパッド
- ダスト・カバー

ソフトウェア CD、iLok

- システム復旧 CD
- ECx イーサネット・コントロール・ソフトウェア・インストーラー CD
- スタンドアローン・ソフトウェア・インストーラー CD
- iLok USB スマート・キー（プラグインのオーソリゼーション保存用）
- オーソライズ済み iLok とプラグイン・インストーラー・ディスク（購入した場合）

その他必要なコンポーネント

以下のコンポーネントは別売です。

- ビデオ・ディスプレイ（15 インチ以上フラットパネル TFT ディスプレイ推奨、解像度最小 1024x768）VGA と DVI に対応。
- USB キーボードとトラックボール / マウス（Windows 対応）

オプションのコンポーネント

以下のコンポーネントはオプションで別売です 。

- USB フラッシュ・ディスク（または他の Show データ転送用携帯 USB 記憶装置、512MB 以上推奨）
- 1/4 インチ・ジャックのヘッドフォン（FOH モニター用）
- ダイナミック・マイクまたはコンデンサー・マイクと、XLR マイク・ケーブル（トークバック用）
- フットスイッチ（最大 2）
- MIDI ケーブル（外部 MIDI 機器接続用）
- BNC ケーブル（VENUE システムと外部デジタル機器とのワード・クロック接続用）
- DB9（9 ピン）ケーブル (GPI 機器接続用）
- コンソール・ライト x 2

VENUE SC48 拡張オプション

以下のオプションを VENUE SC48 システムへ追加できます。すべての VENUE システムとオプションについて詳しくは、Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com）をご覧ください。

SC48 は、最大 3 つのインプット・カードと 2 つのアウトプット・カードに対応しています。

インプット 3 つのインプット・カードは、いずれも新しい AI16 アナログ・インプット・カードと交換できます。

アウトプット アウトプットは、アナログ・アウトプットの拡張、アナログ・アウトプットとデジタル・アウトプットの組み合わせ、またはパーソナル・モニタング用に最大 32 チャンネルまで拡張できます。

- アナログ・アウトプットは、AO16 アナログ・アウトプット・カードを増設することによって拡張できます。
- アナログ・アウトプットとデジタル・アウトプットの組み合わせは、8 チャンネルのアウトプットと 8 チャンネルのデジタル・アウトプットを持つ XO16 アナログ / デジタル・アウトプット・カードを増設することによって拡張できます 。
- パーソナル・モニター・ミキシング用には、VENUE SC48 と Aviom ®ネットワークおよび Pro16TM シリーズのミキサーを統合する AT16 A-Net アウトプット・カードが増設できます 。

操作環境

温度と換気

VENUE のユニットは、熱源から遠ざけ、通気のよい場所で使用してください。

温度、電力、その他の要因についてはハードウェア監視と自動警告の機能があります。詳しくは、230 ページの「ハードウェア・モニター・ウィンドウ」をお読みください。

保管

VENUE SC48 の保管や輸送は、0° F（-18° C）以上 140° F（60° C）以下で行なってください 。

操作

VENUE SC48 の操作は、40° F（4° C）以上 104° F（40° C）以下で行なってください。

操作中は、VENUE SC48 のフロントパネルとバックパネルの通気を確保してください。VENUE SC48 コンポーネントの通気口を塞がないでください。

太陽の直射を受ける場所や高温の場所では操作しないでください。

湿気

VENUE のユニットは湿気から遠ざけ、液体をユニットにこぼさないようにしてください。ユニット上に凝結がみられるときは、電源を入れる前に少くとも 1 時間は常温で乾燥させてください。

保存湿度と動作湿度

保存湿度	5% 〜 95%(結露させないこと)
動作湿度	20% 〜 80%(結露させないこと)

クリーニングと保守

VENUE SC48 の表面を拭くときは、乾いた布を使用してください。洗浄液、スプレー洗剤、研磨剤は使用しないでください。

必要な接続

電源の接続

各ユニットは、それぞれ電源を必要とします。デュアル PSU を持つシステムでは予備電源も接続します。

電源が、使用するユニット数に対して定格であることを確認してください。サージ保護機能付き電源の使用を推奨します。

VENUE SC48 の電源は、電圧 100 V 〜 240 V、50 Hz 〜 60 Hz で操作できます。

SC48 と予備 PSU

無停電電源装置（UPS）を使用するときは、コンソールの電源の 1 つを UPS へ、もう 1 つを直接電源へ接続することをお勧めします。

オーディオの接続

VENUE SC48 のアナログ・オーディオ・インプットとアナログ・オーディオ・アウトプットは、バランス型 XLR またはバランス型 1/4 インチ・コネクタです（ヘッドフォンを除く)。VENUE SC48 の外部のデジタル・オーディオ・インプットとデジタル・オーディオ・アウトプットは、すべて AES/EBU（XLR）接です。

オーディオ・コネクタと仕様について詳しくは、第 26 章の「オーディオ仕様」をお読みください。

第 2 章： SC48 の設定と接続

この章では、以下のとおり SC48 コンソールを起動する方法を説明します。

- パッケージを開けてコンソールを組み立てる
- 以下を VENUE SC48 へ接続する：
  - 電源（AC）
  - ディスプレイ（VGA/DVI）
  - USB のキーボードとマウス
  - オーディオ（ステージと FOH のインプットとアウトプット）
  - 同期、コントロール（イーサネット、MIDI、またはワード・クロック）、コンソール・ライト
- システムに電源を入れる
- オプションのソフトウェアやアップデートをインストールする

パッケージを開けてコンソールを組み立てる

VENUE SC48 のパッケージを開ける

VENUE SC48 を持ち上げたり移動するときは、必ず 2 人以上で行ってください。

- 箱の中からすべてのコンポーネントを取り出します。パッケージの開封後は、付属品を整理して、各コンポーネントと一緒にしておいてください。
- VENUE SC48 コンソールをテーブルなどの安定した面の上に置き、フロントパネルとバックパネルのコネクタへ完全にアクセスできるようにしてください。
- すべてのコンポーネントから、袋や緩衝材などの梱包材が取り外されていることを確認します。

VENUE SC48 を組み立てる

VENUE SC48 には、VGA/DVI モニター用ビデオ・モニター・マウント、マウス・トレイ、アクセサリー・トレイが付属しています。次のページの図に従ってビデオ・モニター、マウス・トレイ、アクセサリー・トレイをコンソールへ取り付けてください。

ビデオ・マウント、マウス・トレイ、アクセサリー・トレイ

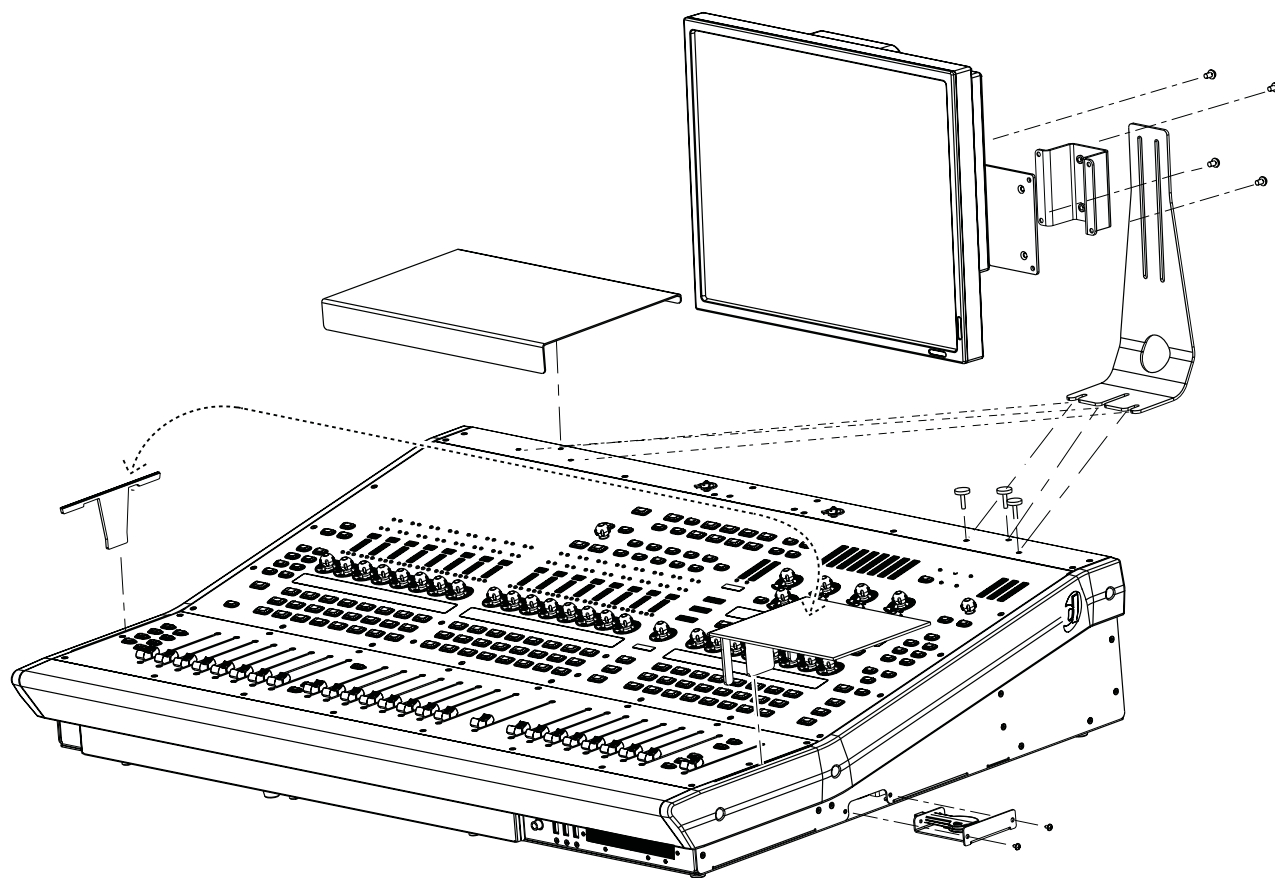



図 2 ビデオ・マウント、マウス・トレイ、アクセサリー・トレイ

VENUESC48 を接続する

バックパネルには、電源、オーディオ、その他のコネクタ、および主電源（オン / オフ）スイッチとリセット・スイッチがあります。

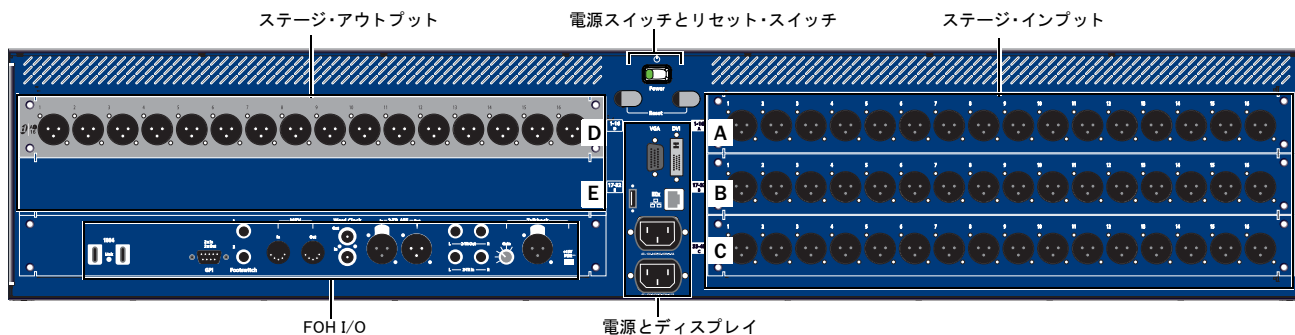
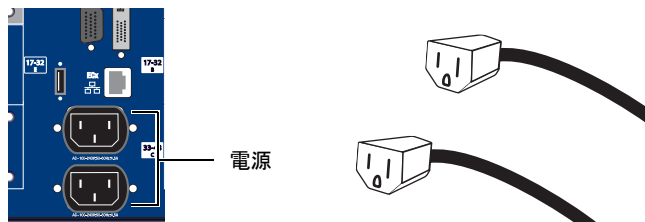



図 3 バックパネル

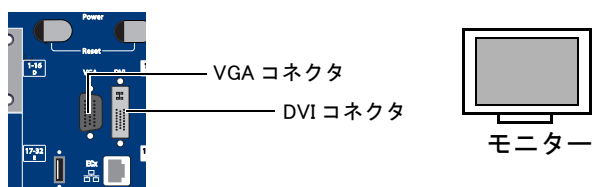
AC 電源を接続する

AC 電源コネクタはバックパネルにあります。コネクタは、ケーブル固定クリップ付きオス 3- ピン北米標準 IEC 電源ソケットで、標準の SC48 ユニットに 1 つ、2 次予備電源を購入したユニットには 2 つあります。

バックパネルの電源コネクタ（PSU が 2 つの場合）

電源を SC48 へ接続するには :

・ 付属の IEC 電源ケーブルで SC48 のコネクタと電源を接続します。

VGA ディスプレイまたは DVI ディスプレイを接続する

VGA/DVI 対応ビデオ・ディスプレイ（別売）を接続するための VGA コネクタと DVI コネクタがそれぞれ 1 つあります。

バックパネルの VGA ディスプレイ・コネクタと DVI ディスプレイ・コネクタ

コンピュータのディスプレイを接続するには :

? VGA ディスプレイまたは DVI ディスプレイのケーブルを VGA コネクタまたは DVI コネクタへ差し込みます。（この 2 つのポートは互いに反映されており、立したビデオ出力ではありません。）

USB のキーボードとマウスを接続する

SC48 のフロントパネルには、USB のキーボード、トラックボール / マウス、キー・ディスクを接続するための USB 2.0/Type A ポートが 3 つあります。

フロントパネルのキーボード / マウス用 USB ポート

USB のキーボードとトラックボール / マウスを接続するには :

・ これらを SC48 のフロントパネルの USB ポートへ接続します。

その他にも 2 つの USB ポートがあり、1 つはバックパネルに、もう 1 つはコンソールの内部にあります。詳しくは、12 ページの「安全な USB ポート」をお読みください。

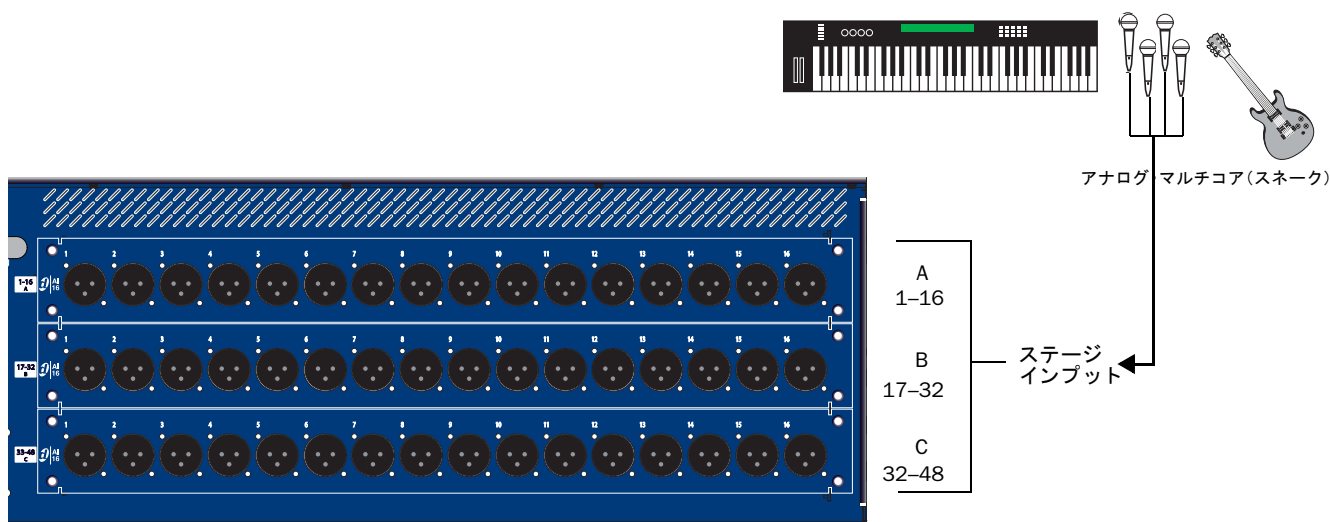
オーディオを接続する

SC48 には、ステージのオーディオ用に 48 のアナログ・マイク / ライン・インプットと最大 32 のアナログ・ライン・インプットがあり、FOH/ ミックス・ポジションのオーディオ用に様々なアナログとデジタルのオーディオ・インプットとオーディオ・アウトプットがあります。アナログのマルチコア・スネーク・ケーブル（別売）を使用すると、複数のステージ・インプットとアウトプットをコンソールとの間でやりとりできます。また、マイや楽器などのソースを SC48 のアナログ・マイク / ライン・インプットへ直接接続したり、SC48 のアウトプットをハウス / メインやモニターなどのインットへ直接接続することができます。

ステージ・インプット 1 – 48

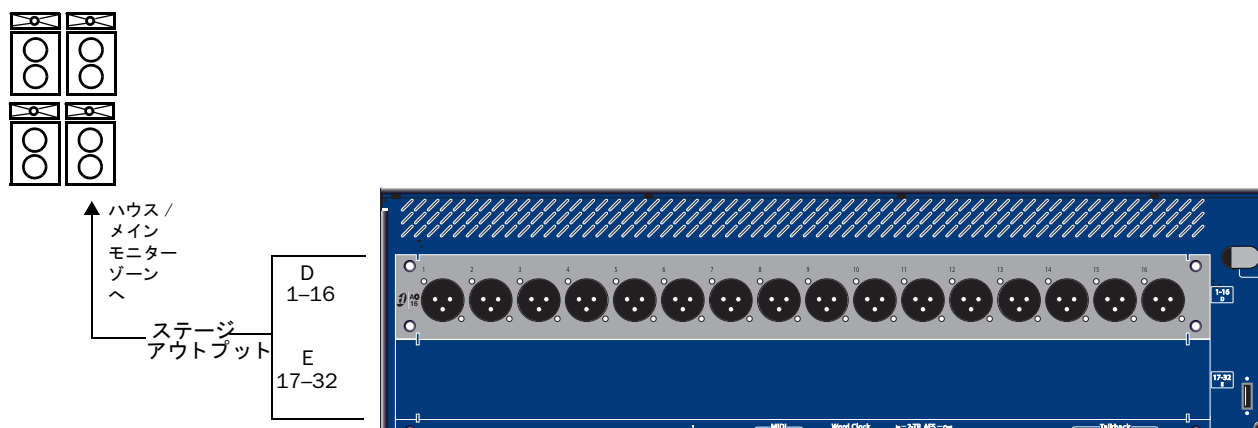
（アナログ・マイク / ライン XLR インプット）

ステージ・インプット・セクションには 48 チャンネルのアナログ・マイク / ライン・インプット（XLR）があり、ステージ・インプット・ソースを接できます。ステージ・インプット 1 – 48 へは、標準のアナログ・スネークを接続するか、ソースを直接接続します 。

図 4 ステージ・インプット 1 – 48 用 SC48 I/O スロット A – C

ステージ・アウトプット 1–16

（アナログ・ライン XLR アウトプット）

ステージ・アウトプット・セクションには最大 32 チャンネルのステージ・アウトプット（XLR）があり、ハウス / メイン、モニター、追加のゾーン、の機器へ接続できます。

図 5 ステージ・アウトプット 1 – 32 用 SC48 I/O スロット D – E

1 つの AO16 カードをスロット D にインストールした標準のシステムでは、ハードウェア・アウトプットの番号は 1-16 になります。拡張アウトプット・カード AO16 または XO16 をスロット E へ追加すると、これらのハードウェア・アウトプットの番号は 17 – 32 になります。

FOH のインプットとアウトプット

FOH の I/O セクションには、以下のセクションで説明するとおり、トークバック、2- トラック、Pro Tools、その他ミックス・ポジションで使用する送受先用のコネクタとコントロールがあります。

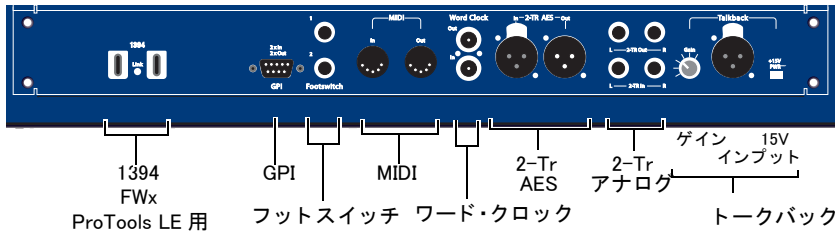



図 6FOH のコネクタとコントロール

トークバック

トークバック・マイクのコネクタにはステージ（またはメイン経由）との通信用マイクを接続します。トークバック・マイク・インプットはメスの XLR コネクタです。トークバック・インプットには、調整可能なゲインと切替可能な +15V のファンタム電源があります。

トークバック用マイクを接続するには：

・ トークバック用のダイナミック・マイクまたはコンデンサー・マイクをバックパネルのトークバック・コネクタへ差し込みます。

トークバック・インプットへ直接インターコム・システムを接続しないでください。一部のインターコム・システムは低電圧差動信号を使用してり、SC48 のインプット・カードを損傷する恐れがあります。

トークバックのゲインを調整するには：

・ バックパネルのゲインつまみを回します（または画面上で [Options]>[Misc] ページのトークバック・レベル・コントロールを調整します）。

トークバック・インプットのファンタム電源をオン / オフにするには：

・ [+15V] スイッチを右の [on] 位置へスライドします。

2- トラック・デジタル・インプット / アウトプット

これらの 2- トラック・デジタル接続は、デジタル・オーディオ・データの入出力に使用します。これらの AES/EBU コネクタは、24- ビット、48 kHz のデジタル信号に対応しています。その他のサンプルレートの入力信号は 48 kHz に変換されます。

2- トラック・アナログ・インプット / アウトプット

これらの 2- トラック・アナログ接続は、アナログ・オーディオ・データの入出力に使用します。これらは、バランス 1/4 インチ TRS コネクタです。

1394（FWx）

この Firewire ポートは、VENUE FWx を使って Pro Tools のレコーディングとプレイバックを行うためのものです。FWx は、対応 Pro Tools LE システムに 18 チャンネルの I/O を提供します。

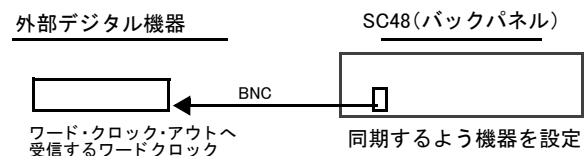
詳しくは、第 30 章の「FWx」をお読みください。

同期、コントロール、コンソール・ライトを接続する

SC48 には、以下の同期、コントロール、照明用のコネクタがあります。

ワード・クロック

外部デジタル機器を SC48 のワード・クロック・アウトへ同期させるには：

? そのデジタル機器へ SC48 のバックパネルにあるワードクロック・アウトを接続します。受信するワードクロック信号に同期するように外部機器を設定します。

SC48 からワードクロックを使用して外部機器を同期させる

MIDI

MIDI イン / アウト・ポートは、システムに 16 チャンネルの MIDI インプットと 16 チャンネルの MIDI アウトプットを提供します。MIDI I/O ポートは、スナップショット MIDI メッセージの送受信と外部機器からの MIDI タイムコードの受信に使用します。

SC48 へ MIDI を接続するには :

· 対応 MIDI 機器を [MIDI In] ポートと [MIDI Out] ポートへ接続します。

フットスイッチ 1、2

スイッチのインプット用に、メスの 1/4 インチ TS フットスイッチ・ジャックが 2 つあります。フットスイッチの通常の開閉状態と、開閉状態をラッチまたは一時モードのどちらで切り替えるかを選択できます。[Options] > [Events] ページの画面上で、これらのジャックに機能が割り当てられます。

GPI ポート

9- ピンのメスの DB9 コネクタが 2- イン /-2 アウトの GPI（General Purpose Interface）を提供します。

仕様、配線図、およびピンアウトについては、第 29 章の「コンソールのリファレンス」を参照してください。

GPI の適用

GPI インプットは、フットスイッチや、一時またはラッチ式の押しボタン・スイッチ、より規模の大きいショー・コントロール・システムのロジッ出力など、様々な切り替え機器のアウトプットに接続します。GPI インプットの適用例としては、トークバック、チャンネルのミュート、特定のナップショットの再現などのコンソール機能のリモート切り替えがあります。

GPI アウトプットは、LED、小さいリレー、パワー・シーケンサー、ショー・コントロール・システムのロジック入力など、様々な外部機器の対応イプットに接続します。

GPI アウトプットの適用例は、以下のとおりです。

- 特定のスナップショットの再現時に、サウンド・エフェクトの再生マシンをトリガーする
- フェーダーが最小スレッショルドを上回っている場合に、タリー・ライトを点灯する
- ソロ・イン・プレースなどの重要なコンソール・モードを表すために、独自のビーコンまたは LED を点滅または点灯する
- VENUE システムの起動時またはシャットダウン時に、アンプなどの下層システムの電源投入を開始する

GPI 機能は [Options]>[Events] ページのイベント・リストで管理します 。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

VENUE SC48 へ GPI 機器を接続するには :

1 DB9 ケーブル（別売）の一方を VENUE SC48 のバックパネルの GPI ポートへ接続します。

2 もう一方の端を、外部機器の該当する GPI インプットに接続します。

ECx

クライアント・コンピュータ（Mac または Windows のラップトップやタブレットなど）から VENUE をイーサネット経由でリモート・コントロールするため RJ-45 コネクタが 1 つあります。

ECx について詳しくは、第 31 章の「ECx」をお読みください。

コンソール・ライト

ユニットの一番上にある 2 つの XLR3-F ジャックにはコンソール・ライト（別売）を接続できます。

コンソール・ライトを使用するには :

· バックパネルの上部にある 2 つのコンソール・ライト XLR ジャックへコンソール・ライトを差し込みます。

コンソール・ライトの明るさは、LED やディスプレイとは別に、[Options]>[Interaction] ページで調整できます（59 ページの「照明 (Lights)」参照）。

安全な USB ポート

iLok スマート・キーを接続して保護するために、コンソールの内部に USB 2.0 ポートが 1 つあります。このポートを使って「マスター」の iLok とプラグン資産をコンソールと共に保管し、損傷や紛失から守ってください。内部 USB ポートの位置は Figure 2 on page 8 のイラストをご覧ください。

内部 USB ポートにアクセスするには :

1 トレイを保持している 2 つのネジを外し、トレイをスライドさせて取り出します。

2 iLok を挿入します（または取り外します）。

3 再び取り付けるときは、トレイをスライドさせてユニットへ入れる前に、iLok がトレイにしっかりと固定されていることを確認してください。2 つネジを締めてトレイを固定します。

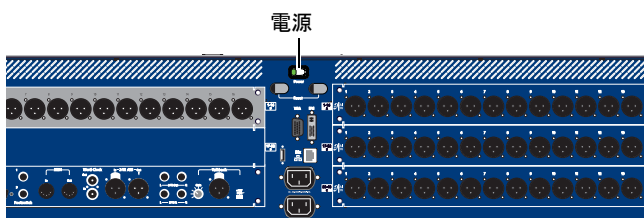
システムに電源を入れる

電源を入れると、フェーダーが動きます。システムに電源を入れる前に、フェーダーの上に障害物がないことを確認してください。

システムの電源は、以下の順序で入れてください。

1 VENUE SC48 のバックパネルの電源スイッチを押します（バックパネルの中央上部）。

2 レコーディング / プレイバック用のコンピュータがあれば電源を入れます。

3 オーディオ・モニター・システムの電源を入れます。

電源スイッチ

システムの電源を切る

システムの電源は、以下の順序で切ってください。

1 オーディオ・モニター・システムの電源を切ります。

2 レコーディング / プレイバック用のコンピュータがあれば電源を切ります。

3 VENUE SC48 の電源を切ります。

誤って瞬間的に電源スイッチを押しても、コンソールの電源が切れることはありません。

システムの時計を設定する

はじめて VENUE システムを使用するときは、システムの時計の時間、日付、時間帯が正しく設定されていることを確認してください。システムの時の設定は、携帯用記憶装置とのデータの同期に作用します。165 ページの「ショー、プリセット、設定を同期させる」をお読みください。

システムの時計の時間は、ステータス・バーに時刻表示として常に表示されます。詳しくは、57 ページの「システムの時計（System Clock）」をお読みください。

使用期間が限定された iLok ライセンス（デモ期間中のプラグインやレンタルのプラグイン）を使用しているときにシステムの時計を変更すると、プラグインの認証が期限切れになる場合があります。

システムの時計を設定した後は、以下のいずれかを行ってください。

- コンソールの設定を行って使い始める場合は第 3 章の「VENUE SC48 のコントロールの概要」をお読みください。

または

- その他のオプションのソフトウェア（ECx や付属のプラグインなど）をインストールする場合は次のセクションをお読みください（13 ページの「その他のオプションのソフトウェアをインストールする」）。

その他のオプションのソフトウェアをインストールする

ECx、プラグイン、その他

SC48 システムを開封し、組み立て、接続し、電源を入れたら、以下のセクションで説明する追加のソフトウェアやプラグインをインストールできます。

VENUE SC48 には、最新バージョンのオペレーティング・システム（VENUE D-Show ソフトウェア）および VENUE プラグインのコア・セットが工場でロードされいます。以下のソフトウェアは手動でインストールする必要があります。

ECx イーサネット・コントロール 内蔵のイーサネット・リモート・コントロール・オプションを利用する場合は、付属のインストーラ・ディスクから ECx のソフトウェアをインストルしてください。その方法は第 31 章の「ECx」をお読みください。

プラグイン すべてのプラグイン（付属のプラグイン以外）はインストーラー・ディスク、インストーラをコピーした USB キー・ディスク、その他の記憶装置か手動でインストールする必要があります。詳しくは、第 19 章の「プラグイン」をお読みください。

デジタル・インプットとサンプルレート変換について

VENUE システムは、ネイティブ・サンプル・レート 48 kHz で動作します。SC48 の 2- トラック AES インプットにはサンプルレート変換機能があるので、様々デジタル・ソースを接続できます。

ただしサンプルレート変換は、入力されるデジタル信号に対して遅延を引き起こします。

サンプルレート変換のレイテンシ

各サンプルレートでのサンプルレート変換処理による遅延は以下の表の通りです。

サンプルレート変換によって加わるレイテンシの最小値

外部サンプルレート	SRC 処理による遅延
32 kHz	1.50 ms
44.1 kHz	1.09 ms
48 kHz	1.00 ms
88.2 kHz	0.848 ms
96 kHz	0.833 ms

第 II 部：システムの説明

第 3 章：VENUE SC48 のコントロールの概要

VENUE SC48 のトップパネル

VENUE SC48 コントロール・サーフェスの主なセクションは以下の図のとおりです。

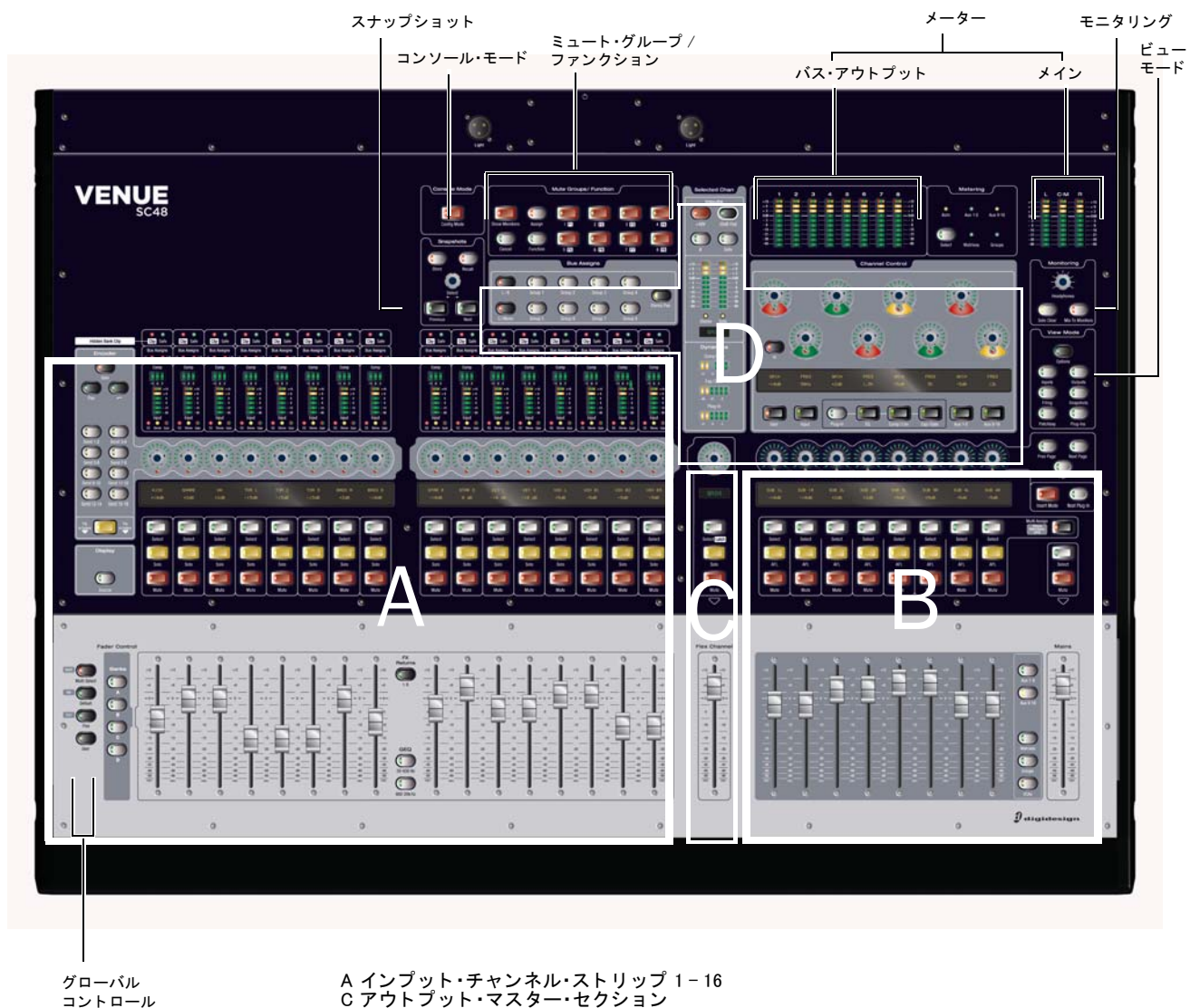



図 7 VENUE SC48 の主なコントロール・セクション

VENUE SC48 には、インプット・チャンネル・セクションに 16 のバンク可能なインプット・チャンネル・ストリップ、アウトプット・マスター・セクシンに 8 つのバンク可能なアウトプット・チャンネル・ストリップとメイン・フェーダー、フレックス・チャンネル・ストリップ、およびインプッ、バス・アサイン、チャンネル・コントロールを含む ACS（選択チャンネル・セクション）があります。これらのセクションの周りには、マスタ・コントロールとグローバル・コントロールのセクション（コンソール・モード、スナップショット、メーター、モニタリング、ビュー・モー）があります。

インプット・チャンネルとフェーダー

インプット・セクションには、インプット・チャンネルと FX リターン用に 16 のフェーダーとその他のコントロールがあります。チャンネルは、バンク A、B、C、D の各スイッチを使て 16 のフェーダーに並べます。16 のインプット・チャンネルは、すべて一緒に並べられます。

インプット・フェーダーは、FX リターン 1-8 またはアウトプット EQ(グラフィック EQ)の操作にアサインすることもできます。

各インプット・チャンネル・ストリップには、チャンネル・フェーダー、チャンネル・セレクト、ミュート・スイッチとソロ・スイッチ、ローター・エンコーダ、LCD ディスプレイ、チャンネル・レベルとダイナミクス・ゲイン・リダクション用メーターがあります。エンコーダとそのアサンメント・スイッチは、ゲイン、パン、HPF、AUX センドにアクセスできます。8 つのインプット・チャンネルには、現在のアクションに関連するチャンネル名、パラメータ名、値などのデータを表示する 2 段組みの LCD ディスプレイがあります。他のインプット・パラメータは、1 つまたは複数のャンネルを選択し、選択チャンネル・セクションで操作します。

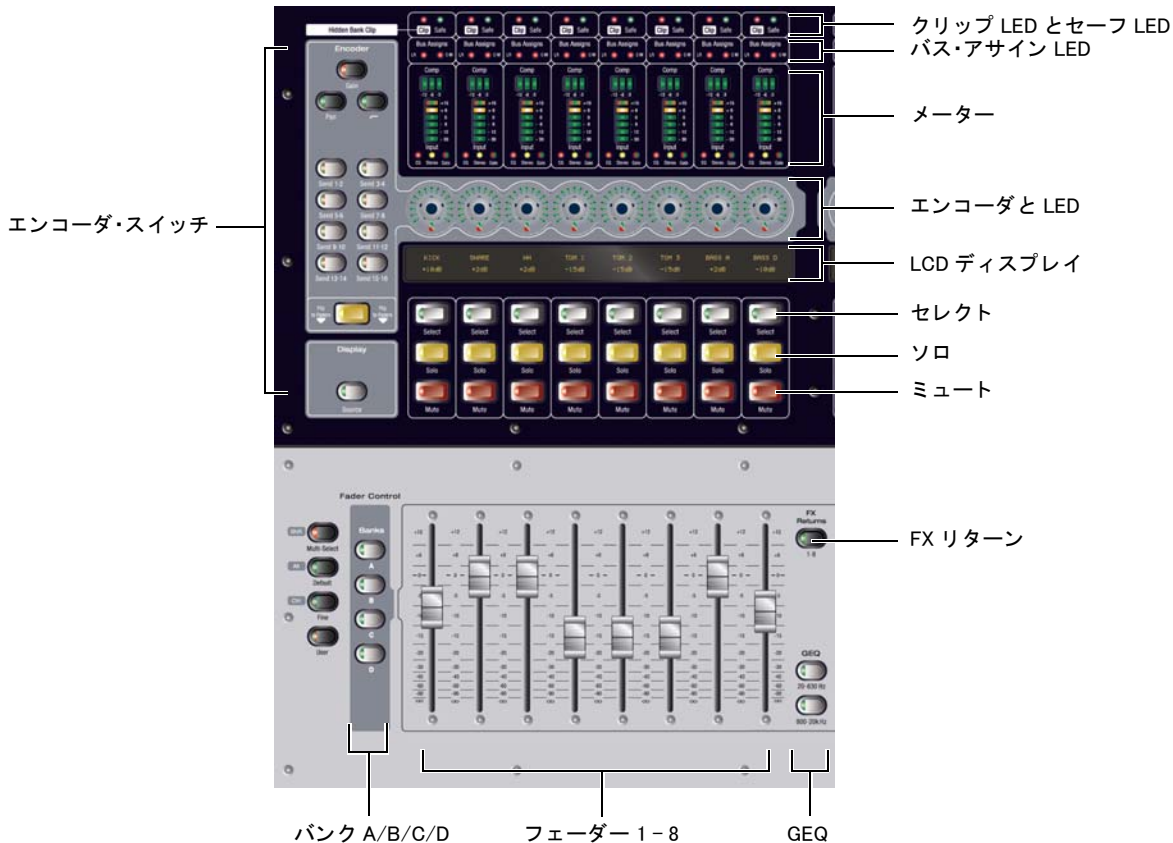



図 8 インプット・コントロール(インプット・チャンネル 1-8)

クリップ LED とセーフ LED

各インプット・ストリップの一番上には非表示バンク・クリップ LED とセーフ LED があります。

非表示バンク・クリップ LED

別のチャンネル・バンクの同じ位置にあるインプット・チャンネルまたは FX リターンにクリップが発生すると、非表示バンク・クリップ LED が点灯ます。これは、現在表示されていないレイヤー(オフバンク)の極端な信号レベルを示すためのものです。このインジケータは、インプット・チャンネル・メーターと同じクリッピング・スレッショルド表示ルール([Options]>[Interaction] ページ)に従います。

セーフ LED

セーフ LED は、インプット・セーフ・スイッチの設定に従って、インプット・ストリップのオートメーション、ソロ、バンク・セーフの状態を示します。58 ページの「インプット・セーフ・スイッチ(Input Safe Switches)」参照。

オートメーション・セーフ・モード セーフ LED が点灯しているとき、チャンネルはスナップショットによる変更には反応しません。この LED が消えているときは、チャンネルはスナップショットによる変更に反応します(リコール・セーフの設定に従う)。

ソロ・セーフ・モード セーフ LED がゆっくり点滅しているときは、チャンネルはソロ・コマンドに反応しません（他のチャンネルのソロ・ボタンを押してもミュートされせん）。この LED が消えているときは、他のチャンネルをソロにすると、チャンネルがミュートされます。

バンク・セーフ・モード セーフ LED が速く点滅しているときは、他のバンク（A ～ D）を選択しても、チャンネルはフェーダー・レイヤーの一番上に留まります（コンソールバンキングには従いません）。LED が消えているときは、そのチャンネルはバンキングに従います。

バス・アサイン LED

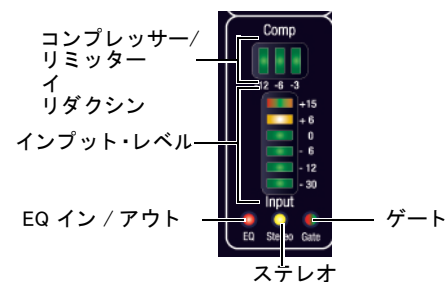
これらの赤い LED は、メインのバス（LR または C/M）・アサインメントを示します。

インプット・チャンネルのバス・アサイン・インジケータ LED

・ LR LED が点灯しているときは、ステレオ・パン LED の状態に関係なく、インプット・チャンネルは L-R または L-C-R パン・モードで左右のメイン・バスをります。

・ C/M LED が点灯しているときは、インプット・チャンネルは L-C-R モードのパンから C（センター）バスを送るか、またはパン以前の M（モノ）バスを送ます。ステレオ・チャンネルは、モノ・バスに合算されます。

メーター

各インプット・チャンネルには、Comp/Lim ゲイン・リダクション・メーターとインプット・レベル・メーター、および EQ、ステレオ、ゲートの状態を示す LED があります。

インプット・チャンネル・メーターと LED

コンプ・ゲイン・リダクション・メーター

3 セグメントのメーターに、チャンネルのコンプレッサー / リミッターによって抑えられたゲインが表示されます。

インプット・レベル・メーター

6 セグメントのメーターにインプット・レベルとクリッピングを示します。一番上の LED は 2 色で、そのチャンネルにクリッピングが発生すると赤く灯します。

メーター・スケールについては、107 ページの「チャンネル・メーター」をお読みください。

EQ のステータス LED

以下の表に示す通り、赤い単一の LED は、EQ のイン / アウトの状態を示します。

色	EQ の状態
（なし）	回路にない
赤	回路にある

ステレオ LED

単一の黄色い LED は、ステレオ・インプット・チャンネルを示します。左右のインプット間に 10 dB 以上のオフセットが検出されると、ステレオ・チンネル LED が点滅します。

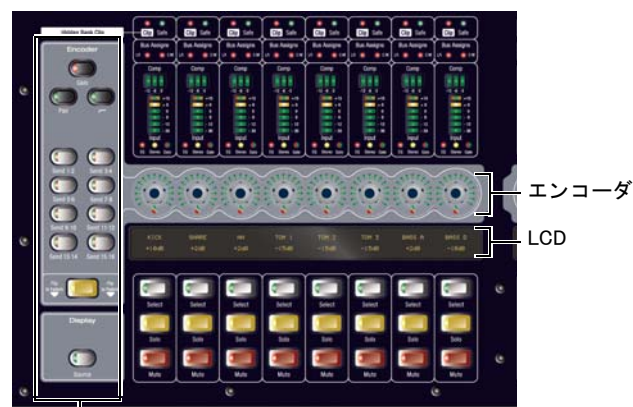
色	チャンネルの状態
（なし）	モノ
黄	ステレオ

ゲート LED

単一の 2 色の LED は、現在のエクスパンダーまたはゲートの状態を示します 。

インプット・エンコーダとアサインメント・コントロール

各インプット・チャンネルには 1 つのアサイン可能なインプット・エンコーダがあり、インプット・ゲイン、HPF コーナー周波数、パン / バランス / 幅センド（AUX）の操作にアサインできます。

各段のエンコーダの左側にあるエンコーダ・アサインメント・スイッチが、インプット・チャンネルのエンコーダの機能を決めます。LCD に、現在の機能が表示されます (20 ページの「インプット・チャンネルの LCD ディスプレイ」をお読みください)。

インプット・エンコーダ、アサインメント・スイッチ、LCD（インプット 1 – 8）

ロータリーとスイッチの機能

VENUE のロータリー・エンコーダには、ロータリーとスイッチの 2 つの機能があります。エンコーダを回してパラメータを調整する機能と、エンコーダつみを押すことによってパラメータ（HPF のインとアウトなど）を切り替える機能です。

エンコーダ LED

各エンコーダの周りには 2 種類の LED があります。

・ エンコーダの周りの LED リングは、アサインされているパラメータの相対的な位置を示します。

・ 各エンコーダの下にあるのはインジケータ LED で、パラメータの状態（イン / アウト）、デフォルト設定などエンコーダ機能に関する状態を示します

エンコーダ・セクションにあるスイッチは、以下の各パラメータをインプット・エンコーダにアサインします。

ゲイン

[Gain] は、インプットの許容範囲に従って、インプット・ゲイン（アナログ・インプット用ヘッドアンプ・ゲイン、デジタル・インプット用デジタ・ゲイン、またはライン・インプット）の操作をエンコーダにアサインします。エンコーダを押したままにするとゲイン推量機能が働き、入力号をもとに適切なインプット・ゲイン・レベルが自動的に設定されます。

パン

[Pan] は、チャンネルがモノの場合はチャンネル・パンの操作を、チャンネルがステレオの場合はステレオ・チャンネル・バランスの操作をエンコダにアサインします。パンがセンターのとき、インジケータ LED が点灯します。

HPF

HPF（ハイパス・フィルタ）

[HPF] は、HPF コーナー周波数の操作をエンコーダにアサインします。エンコーダを押すと、内蔵の HPF のオンとオフが切り替わります。LED が点灯しているときは、フィルタが回路に適用されています。

Send 1 – 2 〜 Send 15 – 16

これらのスイッチは、奇数 / 偶数のペアになっている 2 つの AUX センド（センド 1-2 〜センド 15 – 16）の 1 つを選択します。

・ モノ・センドでは、最初にスイッチを押したときに奇数番号のセンド（1、3、5、7）が、2 回目にスイッチを押したときに偶数番号のセンド（2、4、6、8）が選択できます。奇数番号を選択するとスイッチが緑色に点灯し、偶数番号を選択するとスイッチが黄色に点灯します。

・ ステレオ・リンクのセンドでは、最初にスイッチを押したときにバス・ペアのレベルが、2 回目にスイッチを押したときにバス・ペアのパンが操作できます。レベルを操作しているときはスイッチが緑色に、パンを操作しているときはスイッチが黄色に点灯します。

エンコーダを押すと、センドのオンとオフが切り替わります。LED リングがセンド・レベルを表示し、センドがオフになっているときは、リングの中の LED が 1 つだけ点灯します。センドがオンになると、左下から時計回りに LED が点灯してセンドレベルを示します。

フェーダーへフリップ

オンにすると、エンコーダのパラメータがそのチャンネルのフェーダーへマップされます。パラメータは引き続きエンコーダで操作でき、チャンネル・フェーダーがその設定を反映します。

フリップ機能を使うと、センドのレベルをフェーダーで、センドのパンをエンコーダで操作することもできます。詳しくは、第 11 章の「AUX センド」をお読みください。

表示

ソース・スイッチ

[Display] セクションの [Source] スイッチは、チャンネル名の表示をチャンネルのソース・インプットの表示に変更します。

インプット・チャンネルの LCD ディスプレイ

インプット・チャンネルの LCD ディスプレイは、インプット 1-8 とインプット 9-16 用に 2 つあります 。

各 LCD には、インプット・チャンネルごとに 1 段に 6 文字のデータが 2 段にわたって表示されます。下段にチャンネル名を、上段に AUX センド・レベルを表示するというように、上下の段に異なる種類のチャンネル・データを表示できます。データの表示内容はエンコーダのアサインメントによって変わります。

インプット・エンコーダのアサインメントと値

現在のエンコーダのアサインメント、パラメータ、または値はインプットのディスプレイの上段に表示されます。上段には以下の 2 つの状態があます。パラメータ値モードとパラメータ名モードです。

必要に応じて、機能が省略して表示されます。

Table 4. エンコーダのアサインメントの表示

スイッチ	表示
Gain	インプット・ゲイン
Pan	インプット・パン
	HPF 周波数
Send (n)	AUX （番号）レベル AUX （番号）パン（ステレオ・リンクのセンドのみ） 可変グループ（番号）レベル 可変グループ（番号）パン（ステレオ・リンクのセンドのみ）
Flip to Faders	AUX （番号）レベルとパン（ステレオ・リンクのセンドのみ）

セレクト・スイッチ

各チャンネルの [Select] スイッチは、そのチャンネルを選択チャンネル・セクションまたはフレックス・チャンネル・セクションの対象にするために使用し、またのチャンネルをマルチ・セレクトとマルチ・アサイン機能の対象にします。[Select] スイッチの点灯は、そのチャンネルが選択されていることを示します。選択されているチャンネルの名前は、チャンネル名のディスプレイと選択チャンネルのディスプレイに表示されます。複数のチャンネが選択されているときは、チャンネル名のディスプレイが ACS の対象になっているチャンネルを示します。

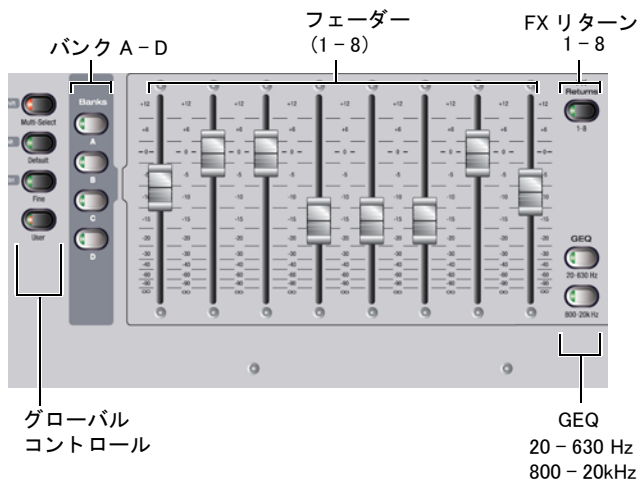
ソロ・スイッチ

ソロ・スイッチは、そのチャンネルのソロを切り替えます。オンにすると、ソロ・スイッチ LED が点灯します。チャンネルがソロ・セーフ・モーのときは、ソロ・スイッチ LED が点滅します。ソロ・スイッチは、瞬間的に押すとラッチし、2 秒以上押さえてから放すと解除されます。

ミュート・スイッチ

ミュート・スイッチは、ミュート・ポイント（プリ・フェーダー）でチャンネルをミュートします。

インプット・フェーダーとバンキング

各チャンネルのフェーダーは、100mm モーター付き、タッチセンシティブ・フェーダーです。[Options]>[Interaction] 画面で、タッチセンシティブ・チャネルを選択できます。オンにすると、チャンネル・フェーダーに触れるだけでそのチャンネルが自動的に選択チャンネルになります。

インプット・フェーダーのバンキングとアサインメント・スイッチ

フェーダーは、接触を検知していないときも動かせます。これによって手袋を嵌めてフェーダーを操作したり、フェーダーを「投げて」止まった場所へ放置する（最後に触れた場所へスナップ・バックしない）ことなどができます。

フェーダー・バンキング・コントロール

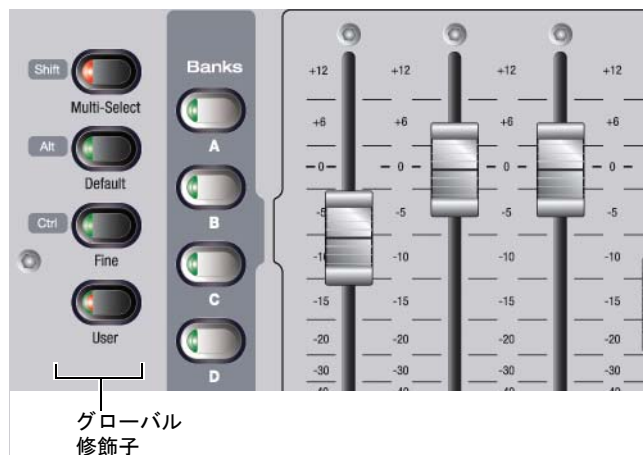
バンク A－D インプット・ストリップのバンクを切り替えます。バンクを 4 つまで（A ～ D）使用して、16 のインプット・フェーダー・ストリップで最大 48 のインットを操作できます。バンク A はチャンネル 1-16、バンク B はチャンネル 17－32 という様になります。

FX リターン FX リターンのチャンネル 1－8 をインプット・フェーダー・ストリップ 1－8 へ並べます。

重要なインプット・チャンネルはバンク・セーフ・モードにして、常にフェーダーのトップ・レイヤーに保持することができます。詳しくは、34 ページの「インプット・セーフ・スイッチ用バンク・セーフ・モード」をお読みください。

GEQ（グラフィック EQ）フェーダーへグラフィック EQ のバンドを並べます。グラフィック EQ はアウトプットでのみ使用できます。詳しくは、第 18 章の「EQ」をお読みください。

グローバル修飾スイッチ

バンク A-D スイッチの左側にあるのがグローバル修飾スイッチです。

グローバル修飾

Multi-Select（Shift）複数のチャンネルや、リスト内の複数のアイテムを選択できます。

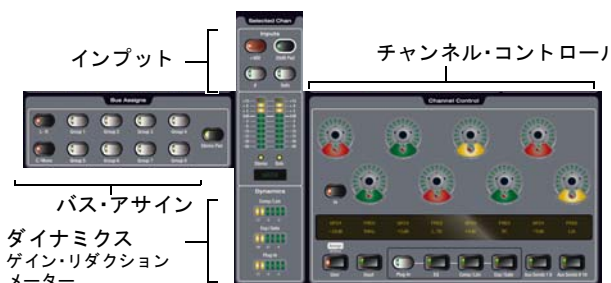
Default（Alt）パラメータ、セクション、チャンネルをデフォルト値にリセットします。VCA メンバ表示モードなどの特定のモードをオンにすることもできます。

Fine（Ctrl）リスト内で隣接していないアイテムを選択したり、ロータリー・エンコーダの分解能を大きくして微調整できるようにします。

User このスイッチはまだ実装されていません。

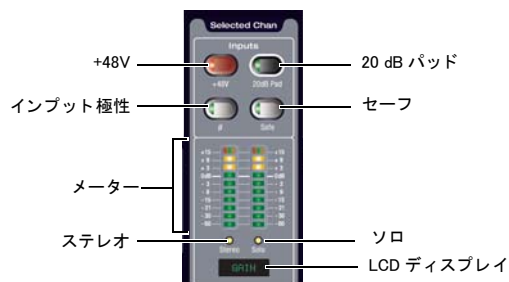
これらのスイッチの使用例は、29 ページの「グローバル修飾スイッチ」をお読みください。

選択チャンネル・セクション（ACS）

選択チャンネル・セクション（ACS）には、ステレオ・チャンネル・メーター、LCD ディスプレイ、ダイナミクス・メーターと共にインプット、バスアサイン、チャンネル・コントロールのセクションがあります。

選択チャンネル・セクションのコントロールとディスプレイ

この他、フレックス・チャンネルに選択チャンネル専用のフェーダー、チャンネル・エンコーダ、セレクト・スイッチ、ソロ・スイッチ、ミュー・スイッチがあり、インプット・チャンネルのバンキングや選択とは別に選択チャンネルを操作できます（最も重要なインプットをフレックスチャンネルへ「ラッチ」できます）。詳しくは、23 ページの「フレックス・チャンネル」をお読みください。

インプット

このセクションには、チャンネルのファンタム電源、インプット・パッド、極性（位相）、セーフ用のスイッチがあります。

選択チャンネルのインプットのコントロール、メーター・ディスプレイ

メーター

インプットのスイッチの下には、2 つの 10- セグメント選択チャンネル・メーター、ステレオ・ステータス LED、ソロ・ステータス LED、6- 文字の LCD ディプレイがあります。

10- セグメントの 2 色デュアル LED メーターは、ターゲットまたはソロにしたチャンネルのインプット・レベルとクリップの状態を示します。

選択チャンネル・メーターのスケールについては、108 ページの「選択チャンネル・レベル・メーター」をお読みください。

6- 文字の選択チャンネル・ディスプレイには、選択したチャンネルの名前が表示されます。選択チャンネルのディスプレイは、エンコーダを調整ている間は一時的にパラメータ表示に戻ります。

ステレオ・インプットまたはアウトプットがターゲットになっていると、[Stereo]LED が点灯します。チャンネルが PFL、AFL、またはソロ・イン・プレス・モードになっていると、[Solo]LED が点滅します。

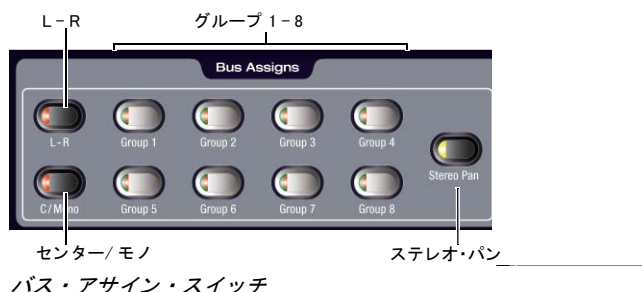
ダイナミクス

ゲイン・リダクション・メーター

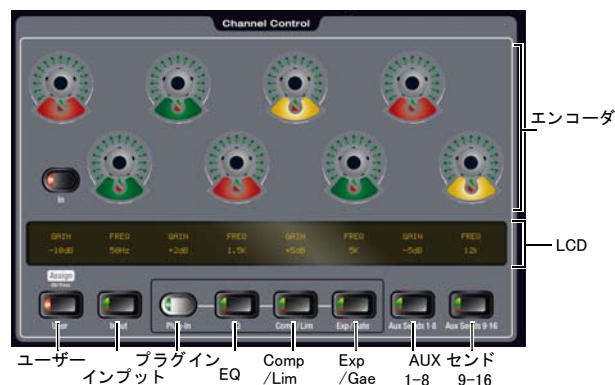
ダイナミクス・セクションのメーターは、内蔵とプラグインのダイナミクス・プロセッサ専用メーターです。

バス・アサイン

バス・アサイン・スイッチは、選択したチャンネルのルーティングを行なうためめもので、メイン・バス（L-R）またはその他のモノやステレオのループにチャンネルを送ります。

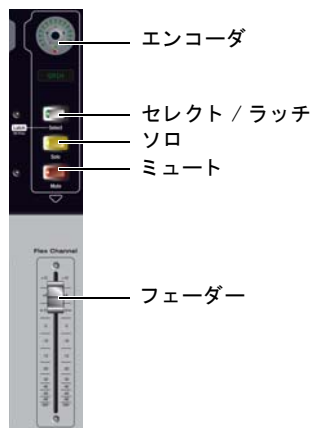
バス・アサイン・スイッチ

チャンネル・コントロール

ゲイン、EQ、ダイナミクス、プラグイン、AUX

チャンネル・コントロールは、EQ、ダイナミクス、プラグイン・プロセッシング、AUX の表示と操作を行う「センター・セクション」です。

チャンネル・コントロールのエンコーダ、LCD、モード・スイッチ

ミキシングを柔軟に行えるように、最大 8 つのパラメータをカスタム・ユーザー・レイアウトとしてアサインできます。

フレックス・チャンネル

フレックス・チャンネルは特別なフェーダー・ストリップで、現在選択されているチャンネル専用のフェーダー、エンコーダ、LCD ディスプレイ、ャンネル・セレクト・スイッチ、ソロ・スイッチ、ミュート・スイッチを提供します。フレックス・チャンネルは、重要なチャンネルを常に操するためにラッチすることもできます。

フレックス・チャンネル

デフォルトの選択チャンネル・モードでは、現在選択されているチャンネルがフレックス・チャンネルに反映されます。フレックス・チャンネルのエンコーダは、現在のエンコーダ・アサインメント・モード（ゲイン、パン、HPF、またはセンド）に従います。フレックス・チャンネルの LCD には現在のチャンネル名が表示されます。

もう 1 つの選択チャンネル・モードでは、フレックス・チャンネルが現在選択されているチャンネルへラッチされます。これによって別のチャンルを選択したりフェーダー・バンクを変更してもフレックス・チャンネルのアサインメントは変わらず、最も重要なインプットを常に操作することができます。フレックス・チャンネルの LCD は、ラッチされているときは赤色に、ラッチされていないときは緑色になります。

コンソールから 1 つのチャンネルをフレックス・チャンネルへラッチするには：

1 フレックス・チャンネルへアサインするインプットまたはアウトプットを選択します。

2 フレックス･チャンネルの [Select/Latch] スイッチを押します。確認のためのダイアログが画面に表示されます。

[Select/Latch] スイッチをダブル・プレスすると、チャンネルのラッチと確認ダイアログの消去を 1 回の動作で行えます。

3 フレックス・チャンネルの [Select/Latch] スイッチをもう一度押し（または画面上の [Latch] をクリックし）、アサインメントを確定します。[Cancel] をクックしてアサインメントを取り消します。

画面上でフレックス・チャンネルをラッチするには：

- 目的のチャンネルのフェーダー・ディスプレイを右クリックし、[Latch <チャンネル>] を選択します。

選択チャンネル・モードに戻すときは、以下のいずれかを行います。

- フレックス・チャンネルの [Select/Latch] スイッチをダブル・プレスします。フレックス・チャンネルへアサインされていたチャンネルが ACS の選択チンネルになり、フレックス・チャンネルが選択チャンネル・モードに戻ります。

または

画面上で現在ラッチされているチャンネルのフェーダー・ディスプレイを右クリックし、[Unlatch <チャンネル l>] を選択します。

アウトプット・マスター

アウトプット・マスター・セクションには、それぞれにフェーダー、エンコーダ、およびチャンネル・スイッチの付いた 8 つのアウトプット・チャンネル・ストリップがあります。メイン・フェーダーでは、メイン（ハウス）・アウトプットのマスター・レベルを操作します。

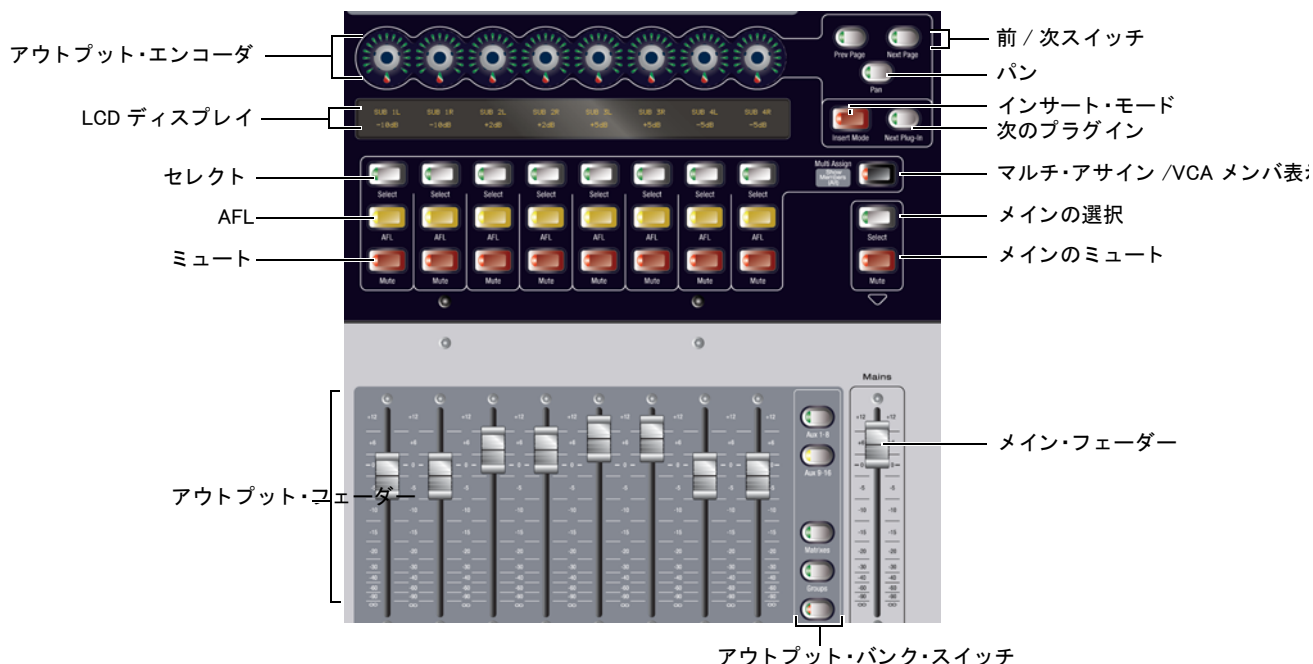



図 9 インプットのコントロール（インプット・チャンネル 1–8）

メイン

メイン・フェーダー

メイン・フェーダーは、現在のメイン・アウトプットのレベルを操作します。

メインの選択とミュート

メイン・フェーダーの上には、現在のメイン・アウトプットの選択とミュートを行うセレクト・スイッチとミュート・スイッチがあります。

アウトプット・フェーダー

この 8 つのアウトプット・フェーダーは、AUX 1–8、AUX 9–16、パーソナル Q、マトリックス・バス、グループ・バス、VCA のレベルを操作します。

アウトプット・フェーダーのバンク・スイッチ

アウトプットのフェーダーとエンコーダは、アウトプット・フェーダーのスイッチを使って目的のバスへアサインします。

Aux 1 – 8 アウトプット・フェーダーを AUX 1 – 8 のレベル操作にアサインします。

Aux 9 – 16 アウトプット・フェーダーを AUX 9–16 のレベル操作にアサインします。

Matrixes アウトプット・フェーダーをマトリックス・ミキサーのアウトプット・レベル操作にアサインします。

Groups アウトプット・フェーダーをグループのレベル操作にアサインします。

VCAs アウトプット・フェーダーを VCA の操作にアサインします。

アウトプットのミュート、AFL、セレクト・スイッチ

フェーダーの上には、ミュート・スイッチ、AFL スイッチ、セレクト・スイッチがあります。

アウトプット・エンコーダとディスプレイ

この 8 つのアウトプット・エンコーダは、グループ・バスのメインへのパン、マトリックスのインプット・レベルとパン、またはプラグインのパラメータ（インサート・モードのとき）を調整します。

アウトプット・マスター LCD ディスプレイは 2 段になっており、各段にはアウトプット・バスごとに 6 文字まで表示できます。このディスプレイには現在アウトプット・マスター・セクションで操作している名前、パラメータ、または値が表示されます。

選択したアウトプットまたはプラグインによっては [Prev Page] スイッチまたは [Next Page] スイッチが点灯し、他にも機能があることを示します。点灯しているスイッチを押すとアウトプット・エンコーダがスクロールします。[Inserts Mode] スイッチを

押すとエンコーダがインサート・モードになりま。このモードでは、アウトプット・エンコーダでプラグインを選択、調整します。[Next Plug-in] スイッチを押すと、チャンネルに挿入されているのプラグインへ進みます。

マスター・コントロールとグローバル・コントロール

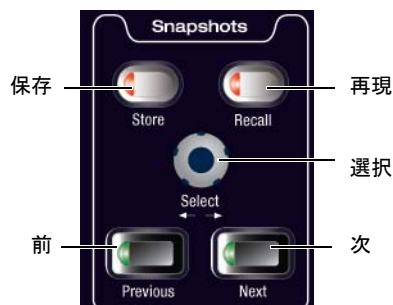
マスター・コントロールとグローバル・コントロールは、コンソール・モード、スナップショット、ミュート・グループ / ファンクション、モニタリング、ビュー・モードの黒色のバックグラウンドのセクションにあります。

コンソール・モード

[Config Mode] スイッチは、システムを設定モードまたはショー・モードへ切り替えます。28 ページの「設定モードとショー・モード」をお読みください。

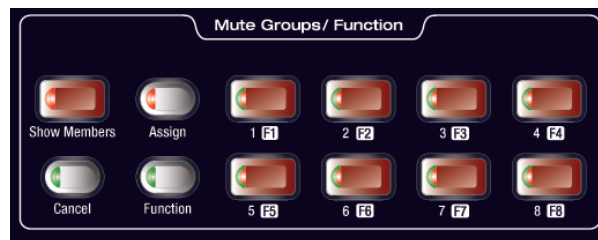
コンソール・モード

スナップショット

スナップショットのセクションには、[Store]（保存）、[Recall]（再現）、[Previous]（前）、[Next]（次）の各スイッチ、選択用エンコーダ、6- 文字 LCD ディスプレイがあります。

スナップショット

詳しくは、第 21 章の「スナップショット」をお読みください。

ミュート・グループ / ファンクション

デフォルトのミュート・グループ・モードではミュート・グループをアサインし、ファンクション・モードに切り替えれば 8 つのファンクション・スイッチ（F キー）として使用できます。一括キャンセル・スイッチもこのセクションにあります。

ミュート・グループ / ファンクション

ミュート・グループ

ミュート・グループ・スイッチは、複数のチャンネルを同時にミュートできます。1 つ以上のチャンネルを含むミュート・グループを最大 8 つまで成し、呼び出すことができます。

第 16 章の [ミュートとミュート・グループ] 参照。

ファンクション・スイッチ

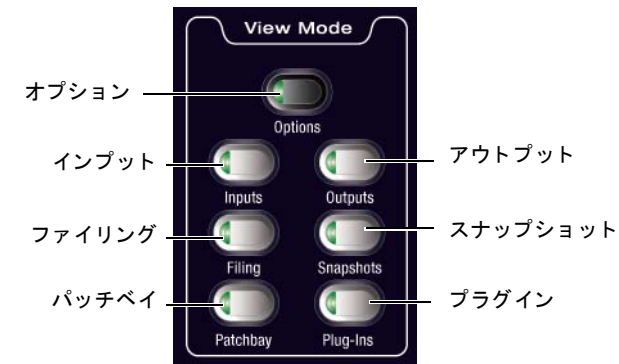
ファンクション・モードでは、このセクションで 8 つのメイン・ファンクション・スイッチを使用できます。デフォルトでは、最初の 4 つのファンクション・スイッチにプレビュー・モードのオン / オフ（F1）コピー（F3）、ペースト（F4）がアサインされています。

ファンクション・スイッチは、イベント・ウィンドウを使用して任意の数のアクションを実行するようアサインできます。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

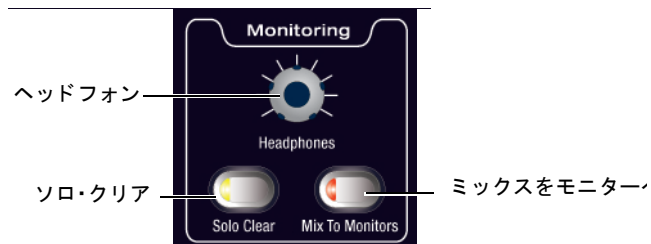
キャンセル

このスイッチは、マルチ・セレクトやマルチ・アサイン・モードなどの操作を取り消します。

表示モード

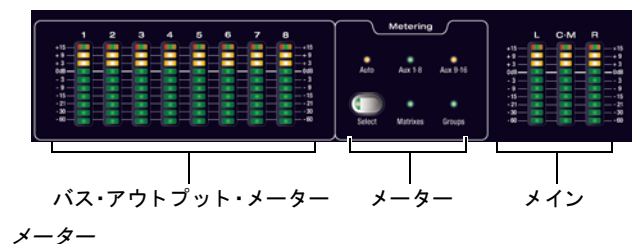
表示モード・スイッチ（オプション、インプット、アウトプット、ファイリング、スナップショット、パッチベイ、プラグイン）は、それぞれのージを画面に表示します。表示モード・スイッチを繰り返して押すと、そのページのタブが順に選択されます。たとえば、[Patchbay] スイッチをすとパッチベイ・ページが表示されます。繰り返して [Patchbay] スイッチを押すと、パッチベイのページの中のタブが順に選択されます。

スナップショット

モニタリング

モニタリング・セクションには、ヘッドフォン・アウトプット（モニター・バス・アウトプット）用のレベル・エンコーダがあります。

モニタリング

モニター・バスのディレイは [Options] > [Busses] ページの画面上で設定できます。

メーター

メーター・セクションには、以下があります。

メーター

バス・アウトプット・メーター 1 – 8

8 つのバス・アウトプット・メーターは、選択可能なアウトプット・バス・メーターです。

L CM R

メイン・メーターには、メイン（ハウス）・アウトプットのレベルが常に表示されます。

詳しくは、第 14 章の「メーター」をお読みください。

第 4 章 : 基本のコマンドとモード

操作の概要

演奏中に使用する VENUE の機能とコントロールのほとんどは、コンソールと画面上のどちらからでも操作できます。操作は互いに反映されるので、ンソールと画面のコントロールを自由に組み合わせて使用できます。

ミキシングに必要な操作はすべてコンソールで行なえるので、ソフトウェア画面がなくても演奏をミックスすることができます。ただし、ミキシングを行なう前のシステムの設定には画面が必要です。

ソフトウェアでのみ使用できるコントロールとディスプレイ

ハードウェア構成、バス、プラグインのインストーレーション、システムの診断など、設定やオプションの多くは画面上でのみ実行できます。詳しくは、51 ページの「システム（System)」をお読みください。

ソフトウェア画面のバナー表示

ソフトウェア画面の左下隅には、バナー表示があります。パラメータ（フェーダー・レベルやコンプレッション・スレッショルドなど）を変更すると、ここにその値が表示されます。バナーには、ツールのヒントやステータス・メッセージも表示されます。

ツールの使い方

マウスまたはトラックボールを使ってカーソルを画面の項目の上に置くと、その項目の説明がバナーに表示されます。

ツールの使い方を表示したステータス・バー

ステータス・メッセージ

バナー表示は、マルチ・セレクトやマルチ・アサイン・モードなどの一定の操作条件を示します。

システムの状態を示すバナー

コンソールとソフトウェア画面のリンク

デフォルトでは、ソフトウェアの画面とコンソールの操作はリンクしています。たとえば、コンソールでインプット・チャンネルを選択すると画面がインプット・ページになり、アウトプット・バスを選択すると画面がアウトプット・ページになります。チャンネルを操作対象にする方法は、仕事のスタイルに合わせてカスタマイズできます。詳しは、58 ページの「相互作用（Interaction)」をお読みください。

設定モードとショー・モード

操作モードには、設定モードとショー・モードの 2 つがあります。システムとオプションの設定は設定モードで、ミキシングはショー・モードで行ないます。

設定モード

設定モードでは、システムの構成に関わる設定を行ないます（ミキシングの前に）。たとえば、以下はすべて設定モードでないと行なえません。

- メイン・ミックス・フォーマットの選択（L－R+M または L－C－R）
- AUX とグループの数とモノ / ステレオ・フォーマットの設定、2 つのモノ・チャンネルから 1 つのステレオ・インプット・チャンネルへの合成、1 つのステレオ・インプット・チャンネルから 2 つのモノ・チャンネルへの分割
- プラグインのインストール
- ソフトウェア・ラック内のプラグインのアサイン
- プラグインへのサイド・チェーン・インプットのルーティング
- ハードウェア機器とオプションの初期化（リセット）
- マトリックス・ソースのピップオフ・ポイントの変更
- マスターのインサート位置の変更
- コンソールとソフトウェアの相互作用のカスタマイズ
- 別のフェーダー・ストリップへのチャンネルの移動
- システムのテストと診断の実行

設定モードの操作の中には、オーディオのスループットを中断するものがあります。

ショー・モード

コンソールの主な操作を行なうのがショー・モードです。設定モードで行った設定をもとに、すべてのミキシングとルーティングを行ないます。

設定モードとショー・モードを切り替える

設定モードとショー・モードを切り替えるには、以下のいずれかを行ないます。

- [Console Mode] スイッチ（バス・アサインの上にある）を押します。

  または

- 画面の右下隅にあるステータス・バーの中のモード表示をダブルクリックします。

システム・ロック

システムを「ロック」すると、手動による変更（コンソールと画面の操作）が一切できなくなり、オペレータは安心して席を離れることができます。オーディオは引き続き送られますが、オペレータがシステム・ロックを解除するまではコンソールのコントロールの作用を受けません。

[Options]>[System] ページの [LOCK] ボタンをクリックするとシステム・ロックがオンになり、コンソールがロックされ、画面のコントロールが非表示になます。（スタンドアローン・ソフトウェアではシステム・ロックは使えません。）

[Options]>[System] ページの [LOCK] ボタン

システムをロックまたはロック解除する

システム・ロックをオンにするには：

1 [Options] > [System] ページへ移動します。

2 [System] セクションの [Lock] ボタンをクリックします。

3 ダイアログが表示されたら、[Lock] をクリックします。

コンソール上では、8 チャンネルごとのフェーダー・バンク用 LCD に [System Locked] が表示されます。

画面上では、薄暗くなったバックグラウンドの右下隅に [Unlock] ボタンが表示されます。

デフォルトの VENUE ロゴの場所に任意の画像を表示することもできます。詳しくは、29 ページの「システム・ロックの表示をカスタマイズする」をお読みください。

システム・ロックを解除するには：

- 以下のいずれかを行います。
  - コンソールの [Cancel] ボタンを 2 秒間押さえます。

  または

  - 画面の右下隅の [Unlock] ボタンをクリックします。

[Unlock] ボタンは数秒で非表示になります。マウスかキーボードに触れると表示されます。

ロック中のシステムの状態

GPI システムのロック中は、GPI のインプットとアウトプットがすべて無効になります。

フットスイッチ システムのロック中は、フットスイッチのインプットがすべて無効になります。

イベント システムのロック中は、GPI/ フットスイッチ機能を含むイベントのトリガーとアクションがすべて無効になります。

MIDI と MTC

システムのロック中は：

- スナップショットは、内部または外部で生成された MTC によって呼び出されます。

- [Options]>[Snapshots] ページの [Snapshots Respond] オプションを選択している場合は、受信した MIDI プログラム・チェンジ・コマンドに従ってスナップショッが変更されます。
- [Options]>[Snapshots] ページの [Snapshots Send] オプションを選択している場合は、スナップショットが呼び出されると MIDI プログラム・チェンジを送信しま。
- スナップショットに保存されている MIDI メッセージを送信します（その MIDI データの種類が操作対象になっている場合）。

MTC は、[Snapshots] ページの [CHASE MTC] ボタンを使って無効にできます。また、[Options]>[Snapshots] ページの [MIDI] オプションを選択解除して MIDI データの送受をオフにできます。

システム・ロックの表示をカスタマイズする

コンソールに任意の画像を追加すると、システムのロック中に表示されるデフォルトの VENUE ロゴの代わりにその画像を表示できます。

複数の画像を追加すると、20 秒毎に無作為に表示されます。（スペースバーを押すと直ちに次の画像が表示されます。）

システム・ロック用の画像をインストールするには：

1 .bmp または .jpg の画像を USB キー・ディスクまたは CD-ROM にコピーします。(画像の最適な大きさは 1,024 x 768 です。これより小さい画像は拡大され、大き画像は縮小されます。)

2 システムを設定モードにします。

3 [Options] > [System] ページへ移動します。

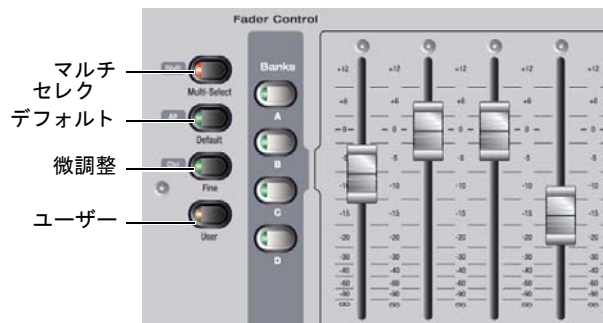
4 [Shutdown] ボタンを Ctrl- クリックします。

5 USB キー・ディスクから起動ドライブの以下の場所へ画像をコピーします。

User Data¥D-Show¥Images

6 デスクトップの [Return to D-Show] アイコンをクリックして VENUE D-Show ソフトウェアを再起動します 。

グローバル修飾スイッチ

VENUE SC48 には、以下のグローバル修飾スイッチがあります。Multi-Select (Shift)、Default (Alt)、Fine (Ctrl)、User。これらはインプット・フェーダーの左にあります。

グローバル修飾

これらのスイッチを使って、よく使うショートカットをコンソールの動作やソフトウェア画面に適用します。

マルチ・セレクト・スイッチ

[Multi-Select]（Shift）スイッチを使うと、複数のインプット・チャンネルを選択することができ、選択したチャンネルを一度に操作できます。[Multi-Select] は、バッチ・ルーティングやインプット・チャンネルのアサインに便利です。

このガイドで説明しているほとんどのチャンネル機能が、マルチ・セレクト（またはマルチ・アサイン）に対応しています。1 つまたは複数のチンネルを選択する方法については、36 ページの「チャンネルを選択して操作対象にする」をお読みください。

デフォルト・スイッチ

[Default]（Alt）スイッチは、コントロールをデフォルトの設定（ゼロ）にリセットします。キーボードの Alt キーと同じ働きをします。

デフォルト・スイッチの使用例

フェーダーを 0 dB にリセットするには：

1 デフォルト・スイッチを押さえます。

2 リセットするチャンネルの [Select] スイッチを押します。

1 つの EQ パラメータをリセットするには：

- デフォルト・スイッチを押したまま、そのパラメータのエンコーダまたはスイッチを押します。

キーボードとトラックボールだけを使ってパラメータをリセットするときは、画面のコントロールを Alt- クリックします。

微調整スイッチ

[Fine]（Ctrl）スイッチは、コンソールまたは画面のコントロール（フェーダーを除く）を最大の分解能で操作できるようにします。たとえば、デフォルトでは 1 dB 単位でパラメータを調整するコントロールが、[Fine] スイッチを押すと 0.1 dB 単位になります。

コントロールを微調整するには：

・ [Fine] スイッチを押したまま、コントロールを操作します。調整されたコントロールに関連するディスプレイに、該当する分解能で変化する値が表示されます。

一時モードとラッチ・モード

[Fine] スイッチには、一時モードとラッチ・モードがあります。

一時 一時モードでは、[Fine] スイッチを押している間だけその機能が適用されます。

ラッチ ラッチ・モードでは、[Fine] スイッチを解除するまでその機能が適用されます。

[Fine] スイッチを一時モードで使用するには：

1 [Fine] スイッチを押さえます。

2 チャンネル、パラメータ、プロセッサを調整します。

3 [Fine] スイッチを放します。

[Fine] スイッチをラッチ・モードで使用するには：

1 [Fine]スイッチを2回押します。スイッチのLEDが点灯します。

2 1 つまたは複数のチャンネル、パラメータ、プロセッサを選択または調整します。

3 もう 1 回 [Fine] スイッチを押すと、ラッチ・モードが解除されます。

ユーザー

[User] スイッチはまだ実装されていません。

ソフトウェア画面のページとタブ

ページを表示する

以下のいずれかを行なってページを表示します。

・ 表示モード・スイッチを押します。

または

・ 画面の一番上のページ名をクリックします。

ページに複数のタブがある場合は、該当する表示モード・スイッチを繰り返し押してページ内のタブを順に表示するか、画面上でタブ名をクリッして、目的のタブを表示します 。

ページを表示する

ソフトウェア・ページの概要

ソフトウェア画面には、以下のページとタブがあります。

インプット（Inputs）

インプット・チャンネルと FX リターンの選択、命名、設定、パラメータの調整。

インプット・ページ（アナログ・インプット）

第 8 章の「インプットとルーティング」をお読みください。

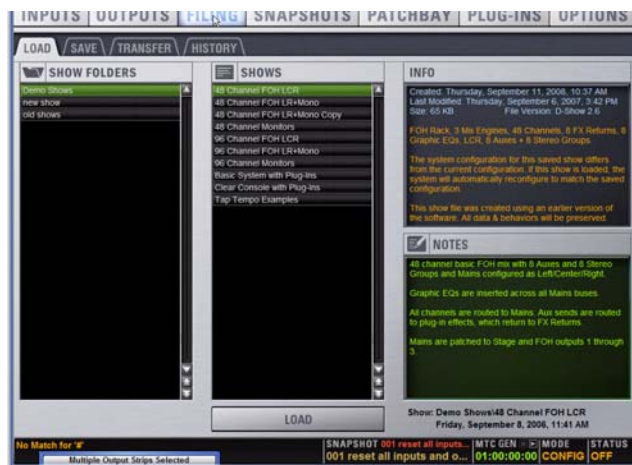
アウトプット（Outputs）

アウトプットの選択、命名、設定、パラメータの調整。

アウトプット・ページ

第 9 章の［アウトプットとルーティング］参照。

ファイリング（Filing）

ショーとプリセットのロード、保存、転送、コンソールの履歴の表示

ファイリング（Load タブ）

第 20 章の［ショーとファイル管理］参照。

スナップショット（Snapshots）

スナップショットの保存と再現、リコール・セーフ・ウィンドウの表示

スナップショット・ページ

第 21 章の［スナップショット］参照。

パッチベイ（Patchbay）

チャンネルの命名、インプットとアウトプットのパッチのアサイン

パッチベイ（Outputs タブ）

第 13 章の［パッチベイ］参照。

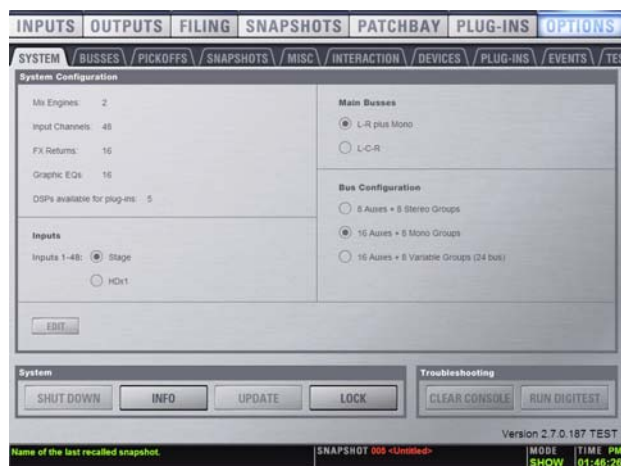
プラグイン（Plug-Ins）

プラグインのアサインによるプラグイン・ラックの配置、プラグインのパッチ / ルートと管理。

プラグイン・ページ

第 19 章の［プラグイン］参照。

オプション（Options）

システム / ルーティング / メーターのオプション設定、相互作用 / ハードウェア / 全般的な初期設定の設定、プラグインのインストール、イベント・ウィンドウの表示。

オプション・ページ（System タブ）

第 7 章の［オプション］参照。

第 5 章：チャンネルのナビゲーションと選択

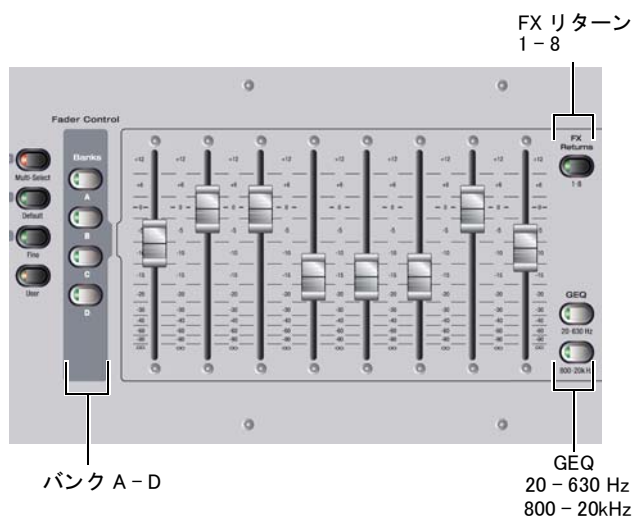
インプット・チャンネルと FX リターンの配置

VENUE では、インプット・フェーダーの数よりも多い物理的なインプットを操作できます。物理的なフェーダーの数を越えるチャンネルの操作は、ャンネルを「配置し直す」ことによって行ないます。

バンク・スイッチは、コンソールのインプット・チャンネルを移動します。

- インプット・チャンネルの配置は、インプット・フェーダーの左側にあるバンク・スイッチ（A、B、C、D）で切り替えます。
- FX リターンには、インプット・フェーダー 1-8 と 9-16 の間にある [FX Returns 1 – 8] スイッチを使ってアクセスできます。
- インプット・チャンネルや FX リターンをバンク・セーフ・モードにすると、どのバンクが選択されても常にアクセスできます。

インプット・チャンネルの配置

バンク・スイッチ（A、B、C、D）は、すべてのインプット・フェーダーに作用します。

インプット・フェーダーの配置とアサインメント・スイッチ

インプット・フェーダーにインプット・チャンネルを配置するには：

- バンク・スイッチ（A、B、C、または D）を押します。

FX リターンの配置

[FX Returns 1 – 8] スイッチは、FX リターン・チャンネルをインプット・フェーダー 1-8 へ配置します。

FX リターン・バンクを選択したとき、インプット・フェーダー 9 – 16 には引き続き現在のインプット・チャンネルが配置されます。インプットのバク・ボタンが点滅し、これらのチャンネルへどのバンクがアサインされているかを示します。

FX リターンを配置するには：

- [FX Returns 1 – 8] スイッチを押します。

FX リターンがインプット・フェーダーへ配置されます。バンク・スイッチ（A、B、C、または D）が点滅して、他のインプット・フェーダーの現在のバンクを示します。

インプット・フェーダーの FX リターン・チャンネルを変更せずに、インプット・チャンネルを配置するには：

- 点灯していないバンク・スイッチ（A、B、C、D）を押します。

インプット・フェーダーをインプット・チャンネルに戻すには、以下のいずれかを行ないます。

- 点灯している [FX Returns 1 – 8] スイッチを押します。

  または

- 点滅しているバンク・スイッチ（A、B、C、D）を押します。

グラフィック EQ の周波数帯の配置

操作の対象となっているアウトプットやバスに内蔵のグラフィック EQ が挿入されているときは、グラフィック EQ スイッチを使って各周波数帯を選択できます。これにより、インプット 1-16 が、各グラフィック EQ バンク・スイッチ（20-630 Hz、800-20 kHz）に対して表示されている EQ バンドのどちらかのバンクに置き換えられます。

第 18 章の [EQ] 参照。

インプット・セーフ・スイッチ用バンク・セーフ・モード

バンク・セーフ・モードはグローバル・インプット・セーフ・スイッチのオプションで、[Option]>[Interaction] ページにあります。

バンク・セーフ・モードをオンにすると、コンソールまたは画面のインプット・セーフ・スイッチを使ってインプット・チャンネルやFX リターンバンク・セーフにできます。バンク・セーフにしたチャンネルは、どのバンクを選択しても常にフェーダーのレイヤーの一番上になります。すわち、重要なインプット・チャンネル（リード・ボーカルなど）やFX リターンを一時的に「ロック」して、いつでも操作できるようにしておけま。

例として、4 フェーダーのコンソールの 4 つのバンク（A ～ D）に 16 のインプット・チャンネルをアサインしたとします。

4 フェーダーの例のデフォルトのチャンネル・レイアウト

バンク	フェーダー 1	フェーダー 2	フェーダー 3	フェーダー 4
A	Ch 1	Ch 2	Ch 3	Ch 4
B	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
C	Ch 9	Ch 10	Ch 11	Ch 12
D	Ch 13	Ch 14	Ch 15	Ch 16

バンク B のチャンネル 6 をバンク・セーフにします。他のバンクを選択すると、以下の様になります。

チャンネル 6 をバンク・セーフにしたときのチャンネル・レイアウト

バンク	フェーダー 1	フェーダー 2	フェーダー 3	フェーダー 4
A	Ch 1	Ch 6	Ch 3	Ch 4
B	Ch 5	Ch 6	Ch 7	Ch 8
C	Ch 9	Ch 6	Ch 11	Ch 12
D	Ch 13	Ch 6	Ch 15	Ch 16

チャンネル 2、10、14 はコンソールに表示されなくなります（ただし画面では操作可能）。

インプット・チャンネルまたは FX リターンのバンク・セーフを解除すると、現在のバンクのそのフェーダー位置に本来表示されるべきインプットチャンネルが表示されます。

バンク・セーフにできるのはインプット・チャンネルだけです（アウトプット・チャンネルはバンク・セーフにできません）。すべてのチャンネルのバンク・セーフの状態はショー・ファイルに保存されます。

バンク・セーフ・モードをオンにして使う

バンク・セーフ・モードは、画面上の [Options]>[Interaction] ページでオンにできます。

画面上でバンク・セーフ・モードをオンにするには：

1 [Options] > [Interaction] ページを開きます。

2 [Input Safe Switches]セクションの[Act as Bank Safes]をクリックします。

[Options] > [Interaction] ページの [Input Safe Switches] セクションの選択肢

画面上では、各フェーダーの一番上のセーフ・スイッチにバンク・セーフ・モードを示す文字 B が表示されます。（35 ページの「画面上のセーフ・スイッチの状態表示」参照。）

イベント・リストを使ってセーフ・モードを設定することもできます。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

バンク・セーフを使う

チャンネルをバンク・セーフにするには：

1 インプット・セーフ・スイッチがバンク・セーフ・モードになっていることを確認してください。

2 1 つまたは複数のインプット・チャンネルを選択します。

3 選択チャンネル・セクションのインプット・エリアにある [Safe] スイッチを押します。

選択チャンネル、インプット・セーフ・スイッチ

4 バンク・スイッチ（A、B、C または D）を押して別のバンクを選択します。バンク・セーフにしたチャンネルはその位置に残ります。その位置にあ他のバンクのチャンネルはコンソールには現れませんが、画面上では操作できます。

画面上でバンク・セーフを切り替える

画面上でチャンネルをバンク・セーフにするには：

1 インプット・セーフ・スイッチがバンク・セーフ・モードになっていることを確認してください。

2 画面上の各インプット・チャンネル・ストリップの一番上にあるセーフ・ボタンをクリックします。

画面上でバンク・セーフを切り替える

セーフ LED と表示

VENUE SC48 上では、各インプット・ストリップの一番上にあるセーフ LED が急速に点滅して、そのチャンネルがバンク・セーフになっていることを示します。

VENUE SC48 上のチャンネル・セーフ LED

バンク・セーフにしたチャンネルが選択されると、インプット・セクションのセーフ・スイッチも急速に点滅します。

画面上のセーフ・スイッチの状態表示

画面上の各ストリップの一番上にあるチャンネル・セーフ・スイッチの点灯は、そのチャンネルのセーフの状態を示します。セーフ・スイッチが点灯しているとき、そのチャンネルはインプット・セーフ・スイッチ・モード（オートメーション・セーフ、ソロ・セーフまたはバンク・セーフになっています。画面上の各セーフ・スイッチには、そのチャンネルのインプット・セーフ・スイッチ・モードを示す文字が表示されます。たとえば、バンク・セーフ・モードを選択し、チャンネルをバンク・セーフにすると文字 B が表示されます。

バンク・セーフ（2 つのチャンネルがオン）

バンク・セーフに作用する特別な場合

以下の場合は、特別なルールと条件がバンク・セーフに適用されます。

- GEQ フェーダーの配置
- チャンネルの移動やシャッフル
- システム構成の変更

GEQ フェーダー・モード

GEQ フェーダー・バンクを選択するとバンク・セーフが無効になります。通常のフェーダー・バンクに戻ると（GEQ フェーダー・モードを解除すると）、バンク・セーフの状態も含め、以前のインプット・レイアウトが復元されます。これは VENUE SC48 のチャンネル 1–16 へ適用されます。

チャンネルの移動やシャッフル

インプット・チャンネルの順序を変える以下の操作を行うと、バンク・セーフにしたチャンネルが移動します。

- ブランク・ストリップを挿入または削除する
- ストリップを移動する
- ステレオ・ストリップを分割する
- SC48 とは異なるコントロール・サーフェス・レイアウトの VENUE システムで保存したショー・ファイルを開く

チャンネル置き換えの優先順位

バンク・セーフにしたチャンネル間で衝突が起きた場合は以下のルールが適用されます。

- そのフェーダー位置でバンク・セーフになっているのがインプット・チャンネルと FX リターンの場合は、常にインプット・チャンネルになります
- そのフェーダー位置でバンク・セーフになっているのがどちらもインプット・チャンネルの場合は、常に番号の小さい方のインプット・チャンネになります。

この他に：

ステレオにする（Make Stereo）左チャンネルのバンク・セーフの状態が、新たに作成したステレオ・チャンネルに継承されます。

ステレオを分割する（Split Stereo）ステレオ・チャンネルのバンク・セーフの状態が、新たに作成したモノ・チャンネルに適用されます。

バンク・セーフとバックアップ・パーソナリティー

チャンネルのバンク・セーフは、バンク・セーフ・モードがオンであれば常に有効です。これによって、万が一システム・リセットが必要になったときも、引き続きフェーダーを操作できます。

バックアップ・パーソナリティが適用されている間は、限定されたバンク・セーフ機能が使用できます。具体的には：

- バックアップ・パーソナリティーが適用されたとき、または解除されたときも、インプット・チャンネルのレイアウトが突然変更されることはありません。
- インプット・チャンネルのセーフ LED はバンク・セーフの状態を示します。
- バンク・セーフになっているチャンネルが 1 つでもあれば、選択チャンネルセクションのセーフ・スイッチが急速に点滅します。
- 点滅しているセーフ・スイッチを押すと、バンク・セーフになっているチャンネルすべてのバンク・セーフがクリアされます。バックアップ・パーソナリティが適用されている間チャンネルをバンク・セーフにすることはできず、通常の操作を再開したときもバンク・セーフの状態は復元されません。

バックアップ・パーソナリティが適用されている間インプット・セーフ・スイッチのモードを変更することはできません。

通常の操作を再開した後

バックアップ・パーソナリティが適用されている間に変更したバンク・セーフの状態は、通常の操作を再開した後も維持されます。従って、バンク・セーフの状態がバックアップ・パーソナリティが適用される前の状態にはリセットされないという前提で操作を継続できます。

アウトプット・セクションの配置

アウトプットは、アウトプットのフェーダーとエンコーダを使って操作します。

アウトプット・フェーダーの配置と関係なく、メイン・フェーダーはハウス・アウトプット（メイン）バスを常に操作します。

アウトプット・フェーダーへ AUX、マトリックス、グループ、または VCA を配置するには：

・ アウトプット・フェーダー・セクションの該当スイッチを押します。

アウトプット・チャンネル用バンク・スイッチ

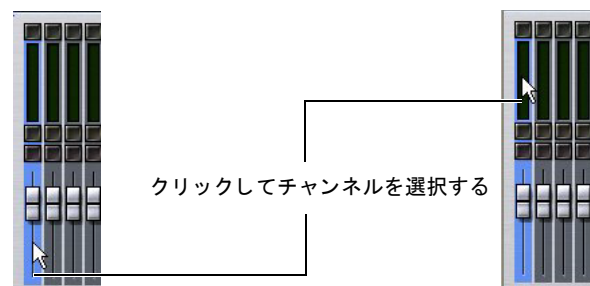
チャンネルを選択して操作対象にする

VENUE の各チャンネル・ストリップには、チャンネル・セレクト・スイッチがあります。セレクト・スイッチを押すと、そのチャンネルがルーティグや処理の対象になります。1 つのチャンネルを選択すると、それがターゲット・チャンネルになります。このチャンネルは、コンソールまたは画面上で操できます。画面のフェーダー・ストリップをクリックして、そのチャンネルを選択することもできます。

チャンネルを選択するときは、以下のいずれかを行います。

・ コンソールのチャンネル・ストリップの [Select] スイッチを押します。

または

・ 画面のチャンネル・フェーダー・ストリップのフェーダー、ミュート・ボタン、ソロ・ボタン、セーフ・ボタン以外の場所をクリックします。

画面をクリックしてチャンネルを選択する

マルチ・セレクト

マルチ・セレクト機能を使用すると、複数のチャンネルを選択して一度に操作できます。

コンソールで複数のチャンネルを選択するには：

1 [Multi-Select] スイッチ（インプットのバンク・スイッチの横）を押さえます。スイッチが点滅し、マルチ・セレクト・モードになっていることを示ます。

2 選択する各チャンネルの [Select] スイッチを押します。

3 [Multi-Select] スイッチを放します。

4 ルーティングのアサインやその他の機能（チャンネルの 1 つのバス・アサイン・スイッチを押すなど）を実行します。選択したすべてのチャンネにその操作が適用されます。

複数のチャンネルの選択には、キーボードの Shift キーまたは [Multi-Select] スイッチ（Shift）が使えます。

マルチ・セレクト・モードを解除するには、以下のいずれかを行います。

・ [Cancel] を押します。

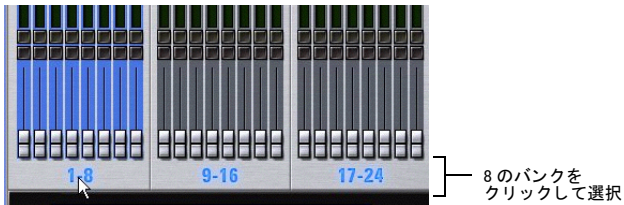
または

・ 選択されていないチャンネルの [Select] スイッチを押します。

画面上で複数のチャンネルを選択するには：

・ [Multi-Select] スイッチ（またはキーボードの Shift キー）を押さえ、画面上のフェーダー・ストリップをクリックします。

画面上で 8 チャンネルのバンクを選択するには：

・ 画面上のフェーダー・ストリップの下のバンク名をクリックします。Shift- クリックして、別のバンクまたはチャンネルを選択します。

画面上でバンクをクリックして複数のチャンネルを選択する

画面上ですべてのインプット・チャンネルまたはアウトプット・チャンネルを選択するには：

・ インプットまたはアウトプットのフェーダー・ストリップの下にある任意のバンク名をダブル・クリックします。

チャンネルの選択を解除するには：

・ ハイライト表示されているチャンネルを Control- クリック（または [Fine]- クリック）します。

その他の画面の機能については、38 ページの「画面のコントロール」をお読みください。

マルチ・アサイン

アウトプット・セクションにある [Multi-Assign] スイッチは、選択したアウトプット・バスへ複数のチャンネルをルーティングするために使用します

1 つまたは複数のチャンネルを AUX、グループ、または VCA へアサインするには：

1 アウトプット・フェーダー・アサイン・セクションにある以下のスイッチの 1 つを押します。

- Aux 1 – 8
- Aux 9 – 16
- Groups
- VCAs

2 アウトプットのエンコーダの近くにある [Multi-Assign] スイッチを押します。[Multi-Assign] スイッチが点滅し、画面左下のバナー表示がマルチ・アサイ・モードになっていることを示します。

3 AUX、グループ、または VCA へアサインするチャンネルの [Select] スイッチを押します。

4 別のアウトプットを選択してアサインメントを確定し、次のチャンネルの選択へ進みます。アサインメントを確定してマルチ・アサイン・モードを解除するときは、点滅している [Multi-Assign] スイッチを押します。

5 アサインメントをキャンセルするときは、以下のいずれかを行います。

- [Cancel] スイッチ（ミュート・グループ / ファンクション・セクションにある）を押すか、キーボードの ESC キーを押します。

または

- 画面上の [Multi-Assign] ダイアログ・ボックスの [Cancel] をクリックします。

第 9 章の［アウトプットとルーティング］参照。

テキスト検索

テキスト検索機能を使用すると、キーボードを使ってチャンネルや特定のスナップショットまたはイベントをすばやく表示できます。チャンネル名の最初の文字またはチャンネル番号を入力すると、そのチャンネルが ACS のターゲット・チャンネルになります。（36 ページの「チャンネルを選択して操作対象にする」参照）

チャンネルを名前で検索し、選択するには：

1 [Inputs]、[Outputs]、または [Patchbay] のページを表示します。

2 チャンネルの最初の数文字、チャンネル番号、またはチャンネルのフルネームをタイプします。たとえば、名前が s で始まるチャンネル（Snare など）であれば s をタイプします。

3 他にも同じ文字で始まるチャンネル（Snare Top、Snare Bottom、Strings など）があれば、Tab キーを押して順に切り替えます。

リスト・アイテムを名前 (または番号）で検索し、選択するには：

1 [Snapshots]、[Events]、または [Filing] のページを表示します。または、いずれかのプリセット・ウィンドウ (内蔵のダイナミクス /EQ プリセット、インプト・チャンネル・プリセット、または適用対象設定）をクリックして開きます。

2 目的のアイテムの最初の数文字または番号をタイプします。

3 Tab キーを押して、名前の最初の文字が同じアイテムを順に選択します。

チャンネル番号と名前

VENUE SC48 のチャンネル番号は「不変」です。各チャンネルに表示される名前は変更できますが、チャンネル番号は常に同じです。

チャンネルを固定の番号で検索し、選択するには：

・ キーボードの数字をタイプして、その番号のチャンネルを選択します。

テキスト検索は、スナップショットとイベントの選択にも使用できます。

プラグイン・インサートを操作対象にする

1 つのチャンネルを選択すると、そのチャンネルが ACS での操作の対象（ターゲット・チャンネル）になります。これによってインサート・モードオンになり、アウトプット・エンコーダを使って、このチャンネルに挿入されたプラグインを操作できます。

詳しくは、第 19 章の [プラグイン] 参照。をお読みください。

画面のコントロール

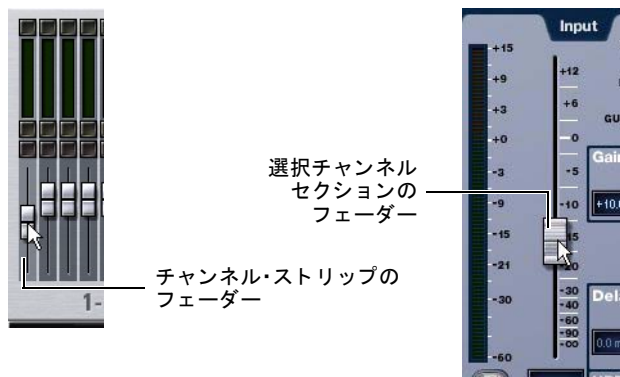
画面のフェーダーの調整

画面のフェーダーは、1 つづつまたはまとめて操作できます。

画面のフェーダーを 1 つだけ操作するときは、以下のいずれかを行ないます。

· 画面の下のチャンネル・ストリップ・セクションにあるフェーダーをドラッグします。

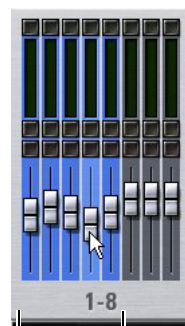
または

· チャンネルを選択し、選択チャンネル・セクションにあるフェーダーを操作します。

画面のフェーダーをドラッグする

画面の複数のフェーダーをまとめて操作するには：

1 画面の複数のチャンネルを Shift- クリックして選択します。

2 選択したチャンネルの中の 1 つのフェーダーを操作します。

選択したチャンネルのフェーダーがいっしょに動きます。フェーダー間のオフセットは、少なくとも 1 つのフェーダーが最小（–INF）または最大（+12 dB）になるまで保たれます。

画面の複数のフェーダーをドラッグする

画面のエンコーダの調整

画面のロータリー・エンコーダは、画面のつまみをドラッグして調整できます。

画面のロータリー・エンコーダを調整するには：

1 つまみをクリックして、ハイライト表示にします。

2 上にドラッグするとエンコーダが時計回りに動き、下にドラッグすると反時計回りに動きます。

画面のエンコーダをドラッグする

画面の値の調整

テキスト・ボックスに数値をタイプする代わりに、そのテキスト・ボックスの上をドラッグしてパラメータ値などの数値を調整することもできま。

画面の数値をドラッグして調整するには：

1 テクスト・ボックスの中をクリックしてその値を選択します。

2 上にドラッグすると値が増え、下にドラッグすると値が減ります。

テキスト・ボックスの上をドラッグしてパラメータ値を調整する

画面のショートカット

画面のフェーダーには、以下の右クリック・ショートカットがあります。

画面上でフェーダーを右クリックする

42 ページの「フェーダーとエンコーダのショートカット」もお読みください。

フェーダーをゼロへリセット（Reset Fader to 0）

フェーダー位置をゼロにリセットします。

選択したインプット・ストリップのリセット（Reset Selected Input Strips）

選択したチャンネルのすべてのパラメータを初期設定にリセットします。

チャンネルのコピー＆ペースト

あるチャンネルからチャンネルの設定全体をコピーし、コンソールから、または画面上で、1 つまたは複数のチャンネルにペーストすることができます。

インプット・チャンネル・プリセットとして設定の保存とロードを行うこともできます。詳しくは、42 ページの「インプット・チャンネル・プリセット」をお読みください。

デフォルトでは、ファンクション･スイッチ 3 と 4（F3 と F4）は、それぞれコピー用とペースト用にプログラムされています。

イベント・リストを使用すれば、任意のトリガーにコピー＆ペーストをアサインできます。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

コンソールからチャンネルの設定をコピー＆ペーストするには :

1 コピーするチャンネルの [Select] スイッチを押します。

2 [F3] を押してコピーします。

3 1 つまたは複数の送り先チャンネル (コピーした設定をペーストしたいチャンネル）の [Select] スイッチを押します。

4 [F4] を押してペーストします。ステータス・ディスプレイに、ペースト操作を確認するメッセージが表示されます。

画面上でチャンネルの設定をコピー＆ペーストするには :

1 以下のいずれかを行います。

- 画面の下半分に表示されたチャンネル・フェーダーの 1 つを右クリックして、[Copy] を選択します。

または

- 上のチャンネル・ディスプレイ内を右クリックして、[Copy] を選択します。

チャンネルの設定をコピーする

画面上で設定をコピーする前にチャンネルを選択する必要はありません。

2 1 つまたは複数の送り先チャンネルを選択します。選択されたチャンネルにのみペーストすることができます。

3 画面下のフェーダー・ストリップまたは送り先チャンネルのコントロール部分以外を右クリックして、[Paste to Selected Strip(s)] を選択します。ステタス・ディスプレイに、ペースト操作を確認するメッセージが表示されます。

パラメータとチャンネルの種類

インプット・チャンネルは、他のインプット・チャンネルにのみコピーまたはペーストすることができます。アウトプット・チャンネルは、同じ種類 (AUX、グループ、PQ、マトリックスなど）の他のチャンネルにのみコピーまたはペーストすることができます 。チャンネルの設定をペーストすと、以下のようになります。

- 元のチャンネルと対象チャンネルに共通の設定は、常にペーストされます。
- 対応するパラメータが対象チャンネルにない設定は、無視されます。
- 対応するパラメータのない対象チャンネルの設定は、変更されません。

モノ・チャンネルとステレオ・チャンネルの設定をコピー＆ペーストする

モノ・チャンネルをコピーし、1 つまたは複数のステレオ・チャンネルにその設定をペーストすることができます。モノ設定は、対象ステレオ・ャンネルの左右チャンネルに等しく適用されます。対象ステレオ・チャンネルは、現在のバランス設定と幅長設定を維持します。

ステレオ・チャンネルをコピーし、1 つまたは複数のモノ・チャンネルにその設定をペーストすることができます。ソースであるステレオ・チャネルの左チャンネルの設定が、1 つまたは複数のモノ・チャンネルに適用されます。対象モノ・チャンネルは、現在のパン設定を維持します。

コピー＆ペーストから除外される設定

インプット・チャンネル インプット・チャンネルの以下のパラメータは、コピーまたはペーストされません（対象チャンネルの現在の設定が維持されます）。

- ダイレクト・アウトを含むパッチベイのアサイン
- チャンネル名
- ハードウェア・インサートおよびソフトウェア・インサート（プラグイン）のアサイン、ならびにイン / アウトの状態

アウトプット・チャンネル アウトプット・チャンネルの以下のパラメータは、コピーまたはペーストされません（対象チャンネルの現在の設定が維持されます）。

- ダイレクト・アウトを含むパッチベイのアサイン
- チャンネル名
- ハードウェア・インサートおよびソフトウェア・インサート（プラグイン）のアサイン、ならびにイン / アウトの状態
- GEQ の設定
- アウトプット・メンバ（AUX、グループ、VCA、マトリックス、PQ へのチャンネルのアサイン）

GEQ の設定をコピーするには、GEQ のコピー／ペーストのショートカット、または GEQ プリセットを使用します。AUX、グループ、VCA、マトリックス、PQ のアウトプット・メンバを置き換えるには、[Replace with Mix (members) From] コマンドを使います。

選択したモノ・ストリップをステレオに / 選択したステレオ・ストリップをモノに（Make Selected Mono Strips Stereo/Make Selected Stereo Strip Mono）

選択した 2 つのモノ・チャンネルを 1 つのステレオ・チャンネルに合成するか、選択した 1 つのステレオ・チャンネルを 2 つのモノ・チャンネルに分割します。チャンネルのステレオの状態を変更するときは、VENUE を設定モードにする必要があります。

選択したストリップを移動（Move Selected Strip）

選択したストリップを現在の位置から別の位置へ移動します。1 つのチャンネル・ストリップを動かすと、このチャンネルに合わせて他のチャンネルも上下に動きます (番号が変更されます)。

チャンネル・ストリップを移動するときは、VENUE を設定モードにする必要があります。

フェーダー・ストリップを移動するには：

1 システムを設定モードにします。

2 移動するチャンネルを選択します。

3 画面上で、選択したチャンネルの移動先となるストリップを右クリックします。

4 ポップアップメニューの [Move Selected Strip Here] を選択します。

スナップショットでは、チャンネルのカスタム・ポジションの保存や再現はできません。

ブランク・ストリップ挿入（Insert Blank Strip）

[Insert Blank Strip] コマンドは、インプット・チャンネルの任意の場所へ 1 つまたは複数のブランク・ストリップ（スペーサー）を挿入します。また、[Make Stereo] コマンドを使って 2 つのモノ・インプット・チャンネルを 1 つのステレオ・チャンネルに変換すると、チャンネルのレイアウトを維持するためブランク・ストリップが自動的に挿入されます。

ブランク・ストリップは、あくまでもプレースホルダーである（オーディオを含めいかなる処理も行わない）ため、余分な処理能力や DSP リソース消費することはありません。

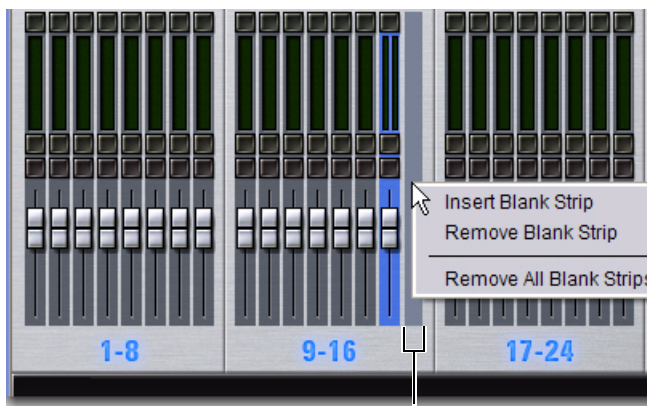
ブランク・ストリップを使うと、楽器のグループの間を仕切ったり、コンソール上のインプットのバンク配置を最適化したりできます。

ブランク・ストリップはショー・ファイルの一部として保存およびロードできます。ブランク・ストリップはバックアップ・パーソナリティ・モードの間も維持されます。

コンソール上のブランク・ストリップ

ブランク・ストリップにはチャンネル名が表示されず、物理的なコントロールやインジケータはすべて機能しません。ブランク・ストリップのフェーダーは一番下（-inf）に配置され、動かしてもこの位置へ戻ります。

画面上のブランク・ストリップ

ブランク・ストリップは、フェーダー、ボタン、メーターのない単純な灰色のストリップとして表示されます。ブランク・ストリップを右クリックするとメニューが表示されます。

位置 16 のブランク・ストリップ、右クリック・メニュー表示

ブランク・ストリップを追加する

ブランク・ストリップは手動で挿入できます。また、[Make Stereo] コマンドを使ったときは自動的に作成されます。

ブランク・ストリップを手動で挿入する

ブランク・ストリップの追加や削除は設定モードで行わなければなりません。

ブランク・ストリップを手動で挿入するには：

1 設定モードをオンにします。

2 ブランク・ストリップを挿入する位置のインプット・チャンネル・ストリップを右クリックし、[Insert Blank Strip] を選択します。たとえば、チャンル・ストリップ 16 にブランク・ストリップを挿入したいときはチャンネル 16 を右クリックします。

ブランク・ストリップを選択し、[Insert Blank Strip] を選択して複数のブランク・ストリップを挿入することもできます。

挿入位置の右側のすべてのチャンネル（右クリックしたチャンネルを含む）が 1 つ右へ移動します。

インプット・チャンネル・ストリップとブランク・ストリップの合計が 96 以上なると、このコマンドは使用できません。41 ページの「ブランク・ストリップの制限とガイドライン」をお読みください。

複数のブランク・ストリップを挿入するには：

1 設定モードをオンにします。

2 複数のチャンネルを選択します。

3 選択したチャンネルの 1 つを右クリックし、[Insert Blank Strips at Selection] を選択します。

ブランク・ストリップが選択したチャンネルの位置に挿入され、これに従ってすべてのチャンネルがシフトし、複数選択が維持されます。

[Make Stereo] を使ってブランク・ストリップを自動的に挿入する

[Make Stereo] コマンドを使用すると、現在のチャンネル・レイアウトを維持するためブランク・ストリップが自動的に作成されます。同様に、[Split Stereo] コマンドを使ってステレオ・ストリップを 2 つのモノ・チャンネルに戻したときもブランク・ストリップが自動的に作成されます。

ステレオにする（Make Stereo）新たに作成されたステレオ・ペアの右チャンネルが占めていた位置にブランク・ストリップが挿入されます。この操作では、他のインプット・チャンネルは移動しません。

ステレオを分割する（Split Stereo）ステレオ・ストリップを 2 つのモノ・ストリップに分割したときの結果は以下のとおりです。

- ステレオ・チャンネルの隣にブランク・ストリップがある場合は、ステレオ・ペアの右チャンネルがその位置に配置され、ブランク・ストリップ自動的に削除されます。他のチャンネルは移動しません。
- ステレオ・チャンネルの隣にブランク・ストリップがない場合は、その右側のチャンネルすべてが 1 つ右へ移動し、ステレオ・ペアの右チャンネルが挿入されます。

ブランク・ストリップを削除する

ブランク・ストリップは手動で削除できます。

ブランク・ストリップを手動で削除する

ブランク・ストリップを削除するには

・ 削除するブランク・ストリップを右クリックし、[Remove Blank Strip] を選択します。

すべてのブランク・ストリップを削除するには

・ ブランク・ストリップの 1 つを右クリックし、[Remove All Blank Strips] を選択します。

ブランク・ストリップが削除され、その右側のチャンネルすべてが 1 つ左へ移動します。

ブランク・ストリップの制限とガイドライン

フェーダー・ストリップの最大数は 96 です。この 96 の位置は、モノまたはステレオのインプット・チャンネルとブランク・ストリップの任意の組み合わせで構成できます。（FX リターンは別で、この数には含まれません。）

使用できるブランク・ストリップの最大数は、システムの構成およびステレオ・チャンネルの数によって異なります。この数は以下の様に計算できます。

(96 – システム構成のインプット・チャンネル数) + ステレオ・チャンネル数

例：

- モノ・チャンネル x 96 の 96 チャンネル構成では、使用できるブランク・ストリップは 0 です。
- モノ・チャンネル x 48 の 48 チャンネル構成では、使用できるブランク・ストリップは 48 です。
- ステレオ・チャンネル x 4 の 48 チャンネル構成では、使用できるブランク・ストリップは 52 です（96 – 48 + 4 = 52)。

フェーダーとエンコーダのショートカット

画面のチャンネルのフェーダーとエンコーダでは、以下の右クリック・ショートカットで各パラメータとチャンネル・ストリップをリセットできます。

画面のチャンネル・ストリップのコントロールを右クリックする

パラメータのリセット

画面のフェーダーまたはエンコーダを初期値にリセットするには、以下のいずれかを行ないます。

・ コントロールを右クリックし、[Reset] を選択します。

または

・ コントロールを Alt- クリックします。

チャンネルのリセット

チャンネル・ストリップ全体を初期設定にリセットするには：

・ 画面のチャンネル・フェーダーを右クリックし、[Reset Strip] を選択します。

チャンネル・コントロール

チャンネル・コントロールは、インプット、EQ とダイナミクスのプロセッシング（または同等のプラグイン）、AUX センド用の統一されたコントロルを提供します。また、任意の 8 つのパラメータを含むカスタム・ユーザー・アサインメントを作成することもできます。

対応パラメータをチャンネル・コントロールのエンコーダへアサインするには：

・ 画面のチャンネル・フェーダーを右クリックし、[Channel Control] サブメニューからエンコーダを選択します。

詳しくは、第 6 章の「チャンネル・コントロール」をお読みください。

インプット・チャンネル・プリセット

インプット・チャンネルの構成（インプット名、ゲイン、フェーダー・レベル、センド・レベル、バスのルーティング）は、インプット・チャンル・プリセットとして保存し、呼び出すことができます。他の VENUE のプリセット・ファイルと同様に、インプット・チャンネル・プリセットもレビューや再現、転送ができます。これにより、お気に入りの設定ライブラリを使って迅速にチャンネルを設定できます。

あるインプット・チャンネルがプリセットとして保存または再現されると、すべてのパラメータに影響が及びます。ただし、以下の事項は影響をけません。

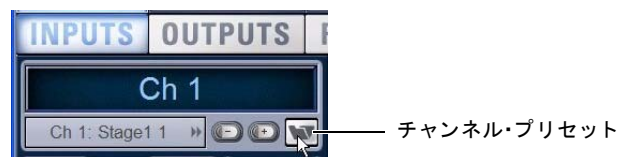
・ ダイレクト・アウトを含むパッチベイのアサイン

・ ハードウェア・インサートおよびソフトウェア・インサート（プラグイン）のアサイン、ならびにイン / アウトの状態

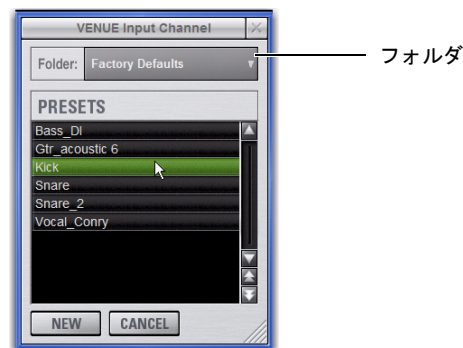
チャンネル・プリセットを選択すると、保存した設定が、選択したチャンネルに自動的にロードされます。保存した設定の内容によっては、チャンネルのレベルや信号のルーティングが大幅に変更される場合があります。ライブ・ソースでインプット・チャンネル・プリセットをプレビューするときは注意してください。

チャンネルをインプット・チャンネル・プリセットとして保存するには：

1 インプット・チャンネルを設定します。

2 チャンネル・プリセット・アイコン (チャンネル・ルーティング・インジケータと +/- ボタンの右にあるフォルダ・アイコン) をクリックします。

[Inputs] ページのチャンネル・プリセット・アイコン

3 プリセットの保存先フォルダを指定します。選択中のフォルダには保存しない場合は、フォルダ・セレクタをクリックして別のフォルダを選択しす。

4 [New] をクリックします。

インプット・チャンネル・プリセット・ウィンドウ

保存したチャンネル・プリセットをプレビューまたは再現するには：

1 対象となるチャンネルがある [Inputs] ページを表示します。チャンネル・プリセットは、一度に 1 チャンネルに対してのみロードできます。

2 チャンネル・プリセット・アイコンをクリックします。

3 必要に応じて、ポップアップメニューでフォルダ・アイコンをクリックして、該当するチャンネル・プリセット・フォルダを選択します。

4 以下のいずれかを行います。

・ チャンネル・プリセット・ウィンドウに表示されたチャンネル・プリセット名をクリックして、既存のチャンネル・プリセットをプレビューしま。

- 選択したチャンネル・プリセットをロードするときは、Enter を押すか、またはチャンネル・プリセット・ウィンドウのタイトル・バーのクローズボックス（X）をクリックします。
- 設定を変更しないときは、[Cancel] をクリックして操作を取り消します。

チャンネル・プリセットの名前変更、複製、上書き、または削除を行うには：

· チャンネル・プリセット・ウィンドウでプリセット名を右クリックしてから、[Rename]、[Duplicate]、[Delete]、または [Overwrite] を選択します。

チャンネルの互換性とインプット・チャンネル・プリセット

インプット・チャンネル・プリセットを保存またはロードする際に、種類の異なるチャンネル・データがどのように処理されるかについて以下に明します。

チャンネル名とプリセット

新しいプリセットには、現在のインプット・チャンネル名が自動的に引き継がれます。または、[Presets] ウィンドウで独自の名前を付けることもでます。チャンネル名が空（null）の場合は、デフォルトのチャンネル番号 (「Ch 16」など）がプリセット名として使用されます。

モノまたはステレオのチャンネルのプリセットをロードする

モノ・チャンネル・プリセットをステレオ・チャンネルにロードしたり、ステレオ・チャンネル・プリセットをモノ・チャンネルにロードするこができます。

モノからステレオにロードする モノ設定は、対象ステレオ・チャンネルの左右チャンネルに等しく適用されます。対象ステレオ・チャンネルは、現在のバランス設定と幅長設定を維持します。

ステレオからモノにロードする ステレオ・プリセットをモノ・インプット・チャンネルにロードする場合、対象モノ・チャンネルには、ステレオ・プリセットの左チャンネルの定が適用されます。対象モノ・チャンネルは、現在のパン設定を維持します。

チャンネルの互換性

インプット・チャンネルのプリセットの保存やロードを行う際には、以下の点に注意してください。

· プリセットの設定が現在のコンソールのバス構成と異なる場合、グループ・バス・アサインメントは適用されません。

· 保存されているステレオのリンクの状態が現在のリンク状態と異なる場合、各 AUX ペアの AUX センド・レベルやパン設定は適用されません。たとえば、保存されているプリセットでは AUX1-2 がリンクされていて、現在のコンソール構成ではこれらの AUX のリンクが解除されているとします。プリセットが呼び出されると、AUX1 と AUX2 では現在の設定が維持され (更新されません)、この他の AUX はプリセットの設定に更新されます。

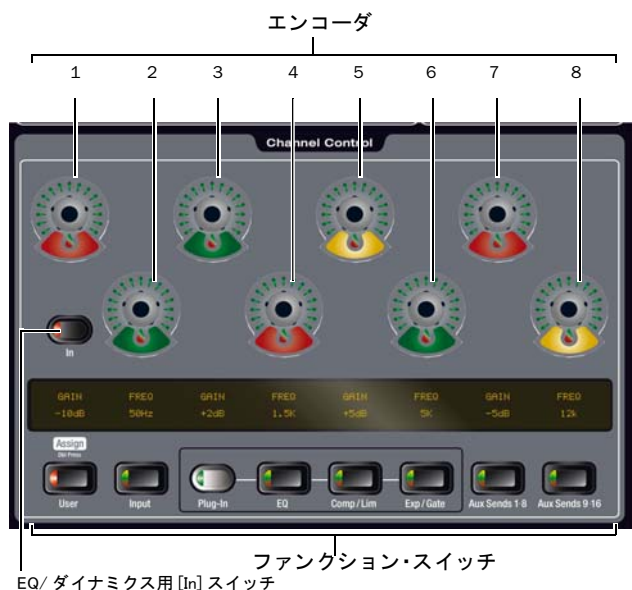
インプット・チャンネルのプリセットを転送する

インプット・チャンネル・プリセットは、[Filing] ページの [Transfer] タブに内蔵プリセットとして表示されます。これにより、チャンネル・プリセットを USB キー・ディスクなどの記憶装置に転送し、バックアップや別のシステムへの転送を行うことができます。

スタンドアローン・ソフトウェアを含む VENUE D-Show 2.5 以降を実行するすべてのシステムは、インプット・チャンネル・プリセットに対応しています。

詳しくは、第 20 章の「ショーとファイル管理」をお読みください。

第 6 章 : チャンネル・コントロール

チャンネル・コントロールの 8 つのエンコーダと LCD は、インプット、EQ、コンプレッサー / リミッター、エクスパンダー / ゲート、AUX センド 1–8、AUX セド 9–16 など異なる機能の操作に使います。チャンネル・コントロールは、任意の 8 つのパラメータを同時に操作するためにカスタマイズすることもきます。

チャンネル・コントロールのエンコーダ 1–8 とファンクション・スイッチ

チャンネル・コントロールを使ったインプット、EQ とダイナミクスのプロセッシング、プラグイン、AUX センドの操作方法は、このガイドの関連セションで詳しく説明します。この章ではチャンネル・コントロールの基本およびカスタム・ユーザー・アサインメントの作成と管理について説します。

チャンネル・コントロールを使う

チャンネル・コントロールの操作は簡単で、1 つまたは複数のチャンネルを選択し、チャンネル・コントロールの機能を選択すれば目的のパラメータを調整できます。

チャンネル・コントロールを使うには :

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

2 チャンネル・コントロールのファンクション・スイッチの 1 つを押します。

チャンネル・コントロールの LCD が各エンコーダにマップされたパラメータを示します。画面上では、背景色によって現在アクティブなチャンネル・コントロールの機能が分かります。

パラメータを調整する

チャンネル・コントロールでパラメータを調整するには :

- エンコーダを押して、そのパラメータのオン / オフを切り替えます（AUX センドのオン / オフを切り替えるなど）。

- エンコーダを回して現在のパラメータ（インプット・ゲインやコンプレッサー / リミッターのスレッショルドなど）を調整します。

選択したプロセッサをバイパスするには（イン / アウトを切り替えるには）:

? チャンネル・コントロール・セクションの [In] スイッチを押して、そのモジュールのインとアウトを切り替えます。スイッチが点灯しているときモジュールはイン、点灯していないときはモジュールはアウト（バイパス）です。

別の種類のパラメータを調整するには :

- チャンネル・コントロールの別のファンクション・スイッチを押します。

チャンネル・コントロールのエンコーダ、ディスプレイ、修飾スイッチ

ロータリー / スイッチ・エンコーダ

チャンネル・コントロール・セクションのエンコーダは、ロータリーとスイッチの 2 つの機能を持っています。たとえばチャンネル・コントローが AUX になっているときは、エンコーダを押すとそのセンドのオン / オフが切り替えられ、エンコーダを回すとセンド・レベルが調整できます。

色

各機能は独自の色を LED と画面に表示し、現在アサインされているパラメータを示します。たとえばチャンネル・コントロールが EQ モードのときは選択したチャンネルの画面の EQ セクションの背景が緑色になります。

チャンネル・コントロールの機能を示す画面の色

チャンネル・コントロールのファンクション・スイッチと背景色は以下の表のとおりです。

チャンネル・コントロールの機能と色

機能	色
Input	白
EQ	緑
Comp/Lim	青
Exp/Gate	黄
Aux Sends 1–8	ピンク
Aux Sends 9–16	青緑

LCD ディスプレイ

各エンコーダには、2 段 / 各段 6 文字の LCD ディスプレイがあります。各エンコーダの LCD の上段には現在のパラメータ名が表示されます（長いパラメータ名は各 LCD の下段も使って表示されます）。パラメータの値は、エンコーダを調整したときにパラメータ名の下に表示されます。

LCD ディスプレイ・モードは、常にパラメータの値を表示するよう変更できます。

チャンネル・コントロールの LCD にパラメータの値を一時的に表示するか常に表示するかを切り替えるには：

1 [Default] スイッチ（Alt）を押さえます。

2 チャンネル・コントロール・セクションのファンクション・スイッチの 1 つを押します。

ファンクション

チャンネル・コントロールのファンクション・スイッチを押すと、あらかじめマッピングされたインプット、EQ、ダイナミクス、AUX センドのパラータへアクセスできます。

インプット（Input）

チャンネル・コントロールは、インプット・ゲイン、右チャンネルのオフセット、HPF、パン、バランス / ワイド、ディレイ、ダイアレクト・アウトを調整します。

チャンネル・コントロールでインプットのパラメータへアクセスするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Input] スイッチを押します。

以下の表にチャンネル・コントロールのモノ / ステレオ・チャンネル用インプット・パラメータ・マッピングを示します。

チャンネル・コントロールのモノ・インプット・パラメータ

チャンネル・コントロールのモノ・インプット・チャンネル・パラメータ

	1	2	3	4	5	6	7	8
回す	ゲイン		HPF 周波数	パン		ディレイ		ダイレクト・アウトのレベル
押す（インジケータ LED）	推測（緑）		イン（緑）アウト（オフ）	センター（緑）		イン（緑）アウト（オフ）		イン（緑）アウト（オフ）

チャンネル・コントロールのステレオ・インプット・パラメータ

チャンネル・コントロールのステレオ・インプット・チャンネル・パラメータまたは FX リターン・パラメータ

	1	2	3	4	5	6	7	8
回す	ゲイン	右オフセット	HPF 周波数	バランス	ワイド	ディレイ		ダイレクト・アウトのレベル
押す（インジケータ LED）	推測（緑）		イン（緑）アウト（オフ）	センター（緑）	ステレオ（緑）	イン（緑）アウト（オフ）		イン（緑）アウト（オフ）

インプット・チャンネルについて詳しくは、第 8 章の「インプットとルーティング」をお読みください。

EQ

チャンネル・コントロールで EQ のパラメータへアクセスするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [EQ] スイッチを押します。

3 [In] スイッチを押してバンドをインとアウトを切り替えます ([In] スイッチが点灯しているときは EQ が回路に適用されています)。

EQ の使い方について詳しくは、第 18 章の「EQ」をお読みください。

コンプレッサー / リミッター（Comp/Lim）

チャンネル・コントロールでコンプレッサー / リミッターのパラメータへアクセスするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。（内蔵のダイナミクス・プロセッシングはインプット・チャンネルと FX リターンでのみ行えます。）

2 [Comp/Lim] スイッチを押します。[Comp/Lim] スイッチをオンにすると LED が青色に点灯します。

詳しくは、第 17 章の「ダイナミクス」をお読みください。

エクスパンダー / ゲート（Exp/Gate）

チャンネル・コントロールでエクスパンダー / ゲートのパラメータへアクセスするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。（内蔵のダイナミクス・プロセッシングはインプット・チャンネルと FX リターンでのみ行えます。）

2 [Exp/Gate] スイッチを押します。[Exp/Gate] スイッチをオンにすると LED が黄色に点灯します。

詳しくは、第 17 章の「ダイナミクス」をお読みください。

プラグイン（Plug-ins）

チャンネル・コントロールの [Plug-In] スイッチは、EQ、コンプレッサー / リミッター、エクスパンダー / ゲートのみ選択できます。このスイッチを使て内蔵のプロセッシングまたはチャンネルに挿入された同等のプラグインの操作を切り替えます。プラグインは内蔵の機能と同じコントロールマッピングとテキスト・ラベルを使用します。チャンネル・コントロールへマップされないプラグインのパラメータは操作できません。

プラグイン・スイッチの LED は、操作可能なプラグインが挿入され、チャンネル・コントロールに配置されているときのみ点灯します。[In] ボタンプラグインのバイパスの状態を切り替えます。その他のパラメータはすべて内蔵の EQ、コンプレッサー / リミッター、エクスパンダー / ゲートと全同じに調整されます。

詳しくは、第 19 章の「プラグイン」をお読みください。

AUX センド 1-8 と AUX センド 9-16

チャンネル・コントロールで AUX へアクセスするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

2 チャンネル・コントロールの [Aux Sends 1–8] スイッチまたは [Aux Sends 9–16] スイッチを押します。

詳しくは、第 11 章の「AUX センド」をお読みください。

ユーザー・アサインメント

「ユーザー・モード」は、異なる機能のパラメータを組み合わせ、これをチャンネル・コントロールの単一のユーザー・アサインメントとして保します。

このユーザー・アサインメントは各ショー・ファイルと共に保存されます。すぐに使えるように、デフォルトのユーザー・アサインメントが用意されています。

デフォルトのユーザー・アサインメントをロードするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

2 [User] スイッチを押します（チャンネル・コントロールのファンクション・スイッチ）。

3 チャンネル・コントロール・セクションで点滅している [In] スイッチを押します。

デフォルトのユーザー・アサインメントは、以下のパラメータをチャンネル・コントロール・セクションへ呼び出すよう設定されています。

デフォルトのユーザー・マップ

エンコーダ	パラメータ	機能（種類）
1	インプット・ゲイン（回す） ゲイン推測（押す）	インプット
2	HPF 周波数（回す） イン / アウト（押す）	
3	ロー・ミドル・ゲイン（回す） Q（押す）	EQ
4	ロー・ミドル周波数（回す） イン / アウト（押す）	
5	ハイ・ミドル・ゲイン（回す） イン / アウト（押す）	
6	ハイ・ミドル周波数（回す） Q（押す）	
7	コンプレッサー / リミッターのスレッショルド	ダイナミクス
8	エクスパンダー / ゲートのスレッショルド	

カスタム・ユーザー・アサインメントを作成する

チャンネル・コントロールのエンコーダをパラメータへアサインするには：

1 チャンネル・コントロールの [User] スイッチをダブル・プレスしてユーザー・アサイン・モードにします。

2 チャンネル・コントロールのエンコーダ（1–8）の 1 つを押して選択します。

3 画面上で、選択したエンコーダへマップするパラメータを選択します。続けて他のパラメータをクリックします。クリックする度にそのパラメタがチャンネル・コントロールの次のエンコーダへアサインされます（8 まで）。

4 点滅している [User] スイッチを押してアサイン・モードを解除しアサインメントを保存します。

画面上でチャンネル・コントロールのアサインメントを行うには：

1 使用可能なエンコーダを右クリックします。

2 [Channel Control] サブメニューからチャンネル・コントロールのエンコーダ（1–8）を選択します。

3 画面上で、[Done] をクリックして（または点滅している [User] スイッチを押して）アサインメントを確定するか、[Cancel] をクリックします。

ユーザー・アサインメントをクリアするには：

1 チャンネル・コントロールの [User] スイッチをダブル・プレスしてユーザー・アサイン・モードにします。

2 [Default] スイッチ（Alt）を押さえ、チャンネル・コントロールで点滅している [In] スイッチを押します。

すべてのアサインメントがクリアされ、最初のエンコーダがアサイン・モードで点滅します（再アサインできます）。

1 つのユーザー・アサインメントをクリアするには：

1 画面上で、パラメータを右クリックします。

2 [Channel Control]サブメニューから[Clear <パラメータ名>]を選択します。

すべてのユーザー・アサインメントをクリアするには：

1 画面上で、パラメータを右クリックします。

2 [Clear All Assignments] を選択します。

3 [Clear] をクリックすると、すべてのアサインメントがクリアされます。[Cancel] をクリックするとユーザー・アサインメントは変更されません。

ユーザー・アサインメントがないときは、チャンネル・コントロールの [In] スイッチが点滅します。[Clear Console] を実行した後、チャンネル・コンロールのすべてのアサインメントをクリアした後、最初にコンソールに電源を入れた後、チャンネル・コントロールに対応していない別のシステムからショー・ファイルをロードした後の状態です。

チャンネル・コントロールで使用できる機能

以下の表のとおり、チャンネル・コントロールの機能は現在選択されているチャンネルの種類によって使用できるものと使用できないものがあります。

Table 7. チャンネルの種類と使用できる機能

	インプット	EQ	コンプレッサー / リミッター	エクスパンダー / ゲート	AUX 1-8	AUX 9-16
インプット・チャンネル	O	O[1]	O[1]	O[1]	O	O
FX リターン	O	O[1]	O[2]	O[2]	O	O
AUX センド 1-8 AUX センド 9-16	O[3]	O[2]	O[2]	O[2]		
マトリックス	O[3]	O[3]	O[2]	O[2]		
グループ	O[2]	O[3]	O[2]	O[2]		
VCA						
メイン LR、C/M	O[3]	O[3]	O[2]	O[2]		

1 内蔵とプラグインのみ

2 プラグインのみ

3 プロセッシング可能、ただしバス / チャンネルの種類によって操作できないパラメータあり

第 7 章：オプション

[Options] ページには、いくつかのタブがあります。この中で、システム構成の設定とオプションの選択の多くは [System] タブと [Devices] タブで行います

- [System] 画面には、ミキシング、ルーティング、プロセッシングのオプションを設定する主なツールがあります。
- [Devices] 画面には、ハードウェア・コンポーネント用のステータス、診断、オプションが表示されます。

この章では、最も重要な [System] と [Devices] の設定と [Options] 画面のその他の設定を説明します。

オプションの概要

[Options] ページには以下のタブがあります。

- 51 ページの「システム（System）」
- 53 ページの「バス (Busses)」
- 55 ページの「ピックオフ（Pickoffs）」
- 55 ページの「スナップショット（Snapshot）」
- 56 ページの「その他（Misc）」
- 58 ページの「相互作用（Interaction）」
- 53 ページの「デバイス (Devices)」
- 22 章の「イベント」
- プラグイン（Plug-In）（143 ページの「プラグインのインストールとオーソライズ」参照）

[Options] ページを表示するときは、以下のいずれかを行ないます。

- 表示モード・セクションの [Options] スイッチを押します。

  または

- 画面の [Options] タブをクリックします。

[Options] ページの別のタブを表示するときは、以下のいずれかを行ないます。

- [Options] スイッチを繰り返し押して、タブを順に表示します。

  または

[Options] ページの一番上にある目的のタブ（[System]、[Busses]、[Pickoffs]、[Snapshots]、[Misc]、[Interaction]、[Devices]、[Events]、または [Plug-Ins]）をクリックしす。

[Plug-Ins] タブは D-Show スタンドアローン・ソフトウェアでは使用できません。

システム（System）

（システム構成）

[System] ページでは、ルーティングとプロセッシングに使用する DSP リソースの割り当て、メイン・バスと AUX/ グループ・バスの設定、システムのリセット（コンソールをクリア）と終了（VENUE のシャットダウン）が行なえます。

[System] ページを表示するには：

- [Options] ページの [System] タブをクリックします。

システムの設定の基本

[System] 画面の設定は、設定モードでのみ変更できます。

システムの構成を変更すると D-Show ソフトウェアが再起動し、この際オーディオを中断する場合があります。

設定モードでは、設定を変更する [Edit] ボタンが表示されます。システムの構成を変更したときは、その変更を適用する [Apply] ボタンが画面の右側表示されます。

[Options] ページの [System Configuration] タブ

ショー・モードでは、[Edit] ボタンは表示されません。これは、演奏中に設定が変更できないようにするためです（設定を変更するとオーディオが中断する場合があるため）。

VENUE SC48 システム

標準の VENUE SC48 のシステム構成

インプット・チャンネル	FX リターン	グラフィック EQ
16, 24, 32, 48	8	0、8、16、または 24

システム構成のオプションを変更するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [System] タブをクリックします。

3 [Edit] をクリックします。

4 システム構成、メイン・バス、インプット、バスのオプションを変更します。

5 [Apply] をクリックして、新しい設定を適用します。

システム構成の設定

[System Configuration] セクションには、システム・リソースの現在の割り当てが表示されます。

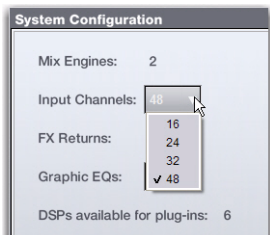
ショー・モードでは、システム構成は表示されるだけです。設定モードでは、ミキシングとプロセッシング用のリソースを割り当てるためにシステム構成を変更できます。

システム構成の設定を変更するには：

1 システムを設定モードにします。

2 画面の [Edit] ボタンをクリックします。

3 インプット・チャンネルやグラフィック EQ の設定を選択します。

4 [Apply] をクリックして、新しい設定を適用します。

インプット・チャンネルの数を指定する

ミックス・エンジン（Mix Engines）

[Mix Engine] の設定は、検知された DSP エンジン・カードの数によって決まり、変更することはできません。VENUE SC48 には 2 つのミックス・エンジンがあます。

インプット・チャンネル（Input Channels）

必要なインプット・チャンネルの数を選択します。この数はモノ・チャンネルの数で、ステレオ・チャンネルは 2 つのモノ・チャンネルを必要とします。

VENUE SC48 のインプット・チャンネルは 16、24、32、または 48 に設定できます。

少ない数を選択した方が、より多くの DSP をプラグインに割り当てることができます。

FX リターン（FX Returns）

必要な FX リターン・チャンネルの数を選択します。VENUE SC48 の FX リターンは 8 つのステレオ・チャンネルで、変更することはできません。

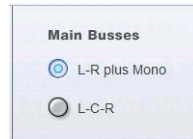
グラフィック EQ（Graphic EQs）

アウトプット・プロセッシングに必要なグラフィック EQ の数を選択します。0、8、16、または 24 のグラフィック EQ が選択できます。少ない数を選択した方が、より多くの DSP をプラグインにり当てることができます。

プラグインが使用できる DSP

プラグインが使用できる DSP は、他のシステム構成の設定によって決まり、直接変更することはできません。プラグイン用 DSP の数を変更したいときは、インプット・チャンネルやグラフィック EQ の数を減らしてください。

メイン・バス設定（Main Bus）

メイン・ミックス・バスの設定を行ないます。73 ページの「メイン・バスの構成」参照

[System] ページの [Main Busses] オプション

L－R plus Mono

1 つのステレオ・バスと 1 つのモノ・バスのデフォルト設定です。

L－C－R

この設定は、「3- フロント」でミックスできる L－C－R モードをオンにします。

⚠ *メイン・バス・モードを変更するとシステム・ソフトウェアが再起動し、この際オーディオを中断する場合があります。*

メイン・バスの設定を変更するには：

1 システムを設定モードにします。

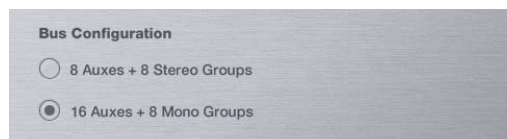
2 [Options] ページの [System] タブをクリックします。

3 [Edit] をクリックします。

4 メイン・バス・モードの 1 つをクリックして選択します。

5 [Apply] をクリックします。システムが再起動します。

バス構成（Bus Configuration）

バス構成では、AUX とグループ・バスの構成を選択できます。74 ページの「 AUX バスとグループ・バスの構成」参照

設定モードのバス構成

AUX/ グループ・バスの構成を変更するには：

1 システムを設定モードにします。

2 画面の [Edit] ボタンをクリックします。

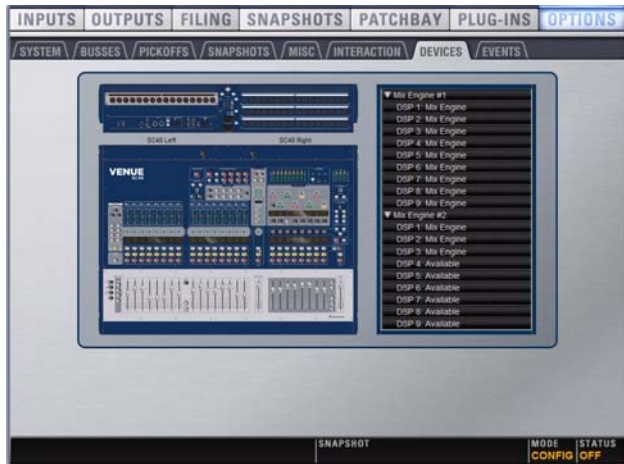
3 バス構成のオプションをクリックして選択します。

4 [Apply] をクリックします。システムが再起動します。

デバイス（Devices）

[Devices] ページでは、システムの接続状態の表示、ハードウェアのトラブルシューティング、VENUE システム・コンポーネントのリセットが行なえます。

[Devices] タブを表示するには：

・ [Options]>[Devices] をクリックします。

[Options] ページの [Devices] タブ

診断やトラブルシューティングの後は、このページでコンポーネントの状態を確認できます。

VENUE システムのハードウェア・コンポーネントをリセットするには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Devices] タブをクリックします。

3 以下のハードウェア･コンポーネントの 1 つを右クリックします。

- コンソールのセクション
- [Stage] または [FOH] のセクション

4 [Reset] を選択します。

スタンドアローン・ソフトウェアを使った VENUE 設定のシミュレーション

VENUE D-Show スタンドアローン・ソフトウェアでは、この [Devices] ページを使って本番の準備や練習を目的とした VENUE システムのシミュレーションが行えます。212 ページの「 VENUE の構成をシミュレートする」参照

その他のオプションと設定

バス（Busses）

[Busses] ページでは、AUX、ソロ、マトリックス、メインのバスの特性をカスタマイズできます。

[Options] ページの [Busses] タブ

Auxiliaries

AUX センド・バスのバス・リンク、ピックオフ・ソース、ステレオ・パンを設定します。（可変グループ・バスは、VENUE Profile システムと VENUE D-Show のみ使用できます。）

詳しくは、第 11 章の「AUX センド」をお読みください。

リンク（Links）オンにすると、そのバスをバスのペアとしてリンクします。コントロールの変更は両方のモノ AUX バスに適用され、[Follows Channel Pan] オプションが使用可能になります。

ピックオフ（Pickoff）これらのオプションは、各バスのプリ・フェーダー・ピックオフ・ポイントを指定します。選択肢は、プリ EQ、プリ・ミュート、プリ・フェーダ（ポスト・ミュート）です。

チャンネル・パンに従う（Follows Channel Pan）各チャンネルは、リンクされたバス・ペア内で個別にパン調整するか、[Follows Channel Pan] オプションをオンにしてチャンネル・パンに従うように設します。

AUX バスの設定を変更するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

3 [Edit] をクリックします。

4 以下の設定を行ないます。
- 2 つのモノ AUX バスを 1 つのバス・ペアとしてリンクするときは、そのペアの [Link] オプションを選択します。
- AUX バス・ペアへルーティングしたチャンネルのパンニングを [Follows Channel Pan] オプションで指定します。
- 各バスのピックオフ・ポイント（プリ EQ、プリ・ミュート、プリ・フェーダー）をクリックして選択します。

5 [Apply] をクリックして、システムを再設定します。

または

[Cancel] をクリックして、システム設定を変更せずに終了します。

ソロとモニターの操作

ソロ・バスとモニター・バスのモードと操作をカスタマイズします。

[Option]>[Busses] ページのソロ・コントロール

種類（Type）ソロ・モードには、PFL（プリ・フェーダー・リッスン）、AFL（アフター・フェーダー・リッスン）、SIP（ソロ・イン・プレース）があります。

AUX は AFL に従う（Auxes Follow AFL）アウトプット・バスの AFL スイッチを押すと、インプット・チャンネル・エンコーダが AUX センドのコントロールになります。

AFL は AUX に従う（AFL Follows Auxes）インプット・エンコーダへアサインされている AUX バスをソロにします。

自動キャンセル（Auto Cancel）1 つのチャンネル・ストリップをソロにすると、その前にソロになっていたチャンネルのソロが解除されます。

インプット優先（Input Priority）ソロにしたインプットが、AFL/PFL バス上のソロ・アウトプット・バスを一時的に置き換えます。

ミックスをモニターへ（Mix to Monitors）コンソールの [Mix to Monitors] スイッチと同様に機能します。

レベル・トリム（Level Trim）コンソールのソロ /PFL レベル・コントロールと同様に機能します。

モニタリング（Monitoring）ヘッドフォン・アウトプットのレベルを設定します。

ディレイ（Delay）ヘッドフォンとハウス・システムの時間を合わせるためのディレイを設定します。

ソロを画面上で設定するには：

1 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

2 必要に応じて以下の通り設定します。

モニター・バス・ディレイを調整するには、以下のいずれかを行います。

- [Delay] エンコーダを画面上で調整します。
- 画面に表示された [Delay] の値をクリックし、新しい値をタイプ入力します。

ディレイのオンとオフを切り替えるには：

- 画面上で [Delay In] スイッチをクリックして切り替えます。

ディレイの設定は、ディレイのオン / オフを切り替えても変わりません。

これらの機能について詳しくは、111 ページの「ソロ・バスとモニター・バス」をお読みください。

マトリックス（Matrixes）

[Matrixes] セクションでは、マトリックスをリンクまたはリンク解除して、ステレオのマトリックス・バスを形成できます。

リンク（Links）これらのオプションをオンにすると、モノ・マトリックス・バスがリンクされてステレオ・ペアになります。コントロールの操作は両方のモノ・マトリックス・バスへ作用します。

これらの機能について詳しくは、第 12 章の「マトリックス・ミキサー」をお読みください。

パンニング / センター・ダイバージェンス（Panning/Center Divergence）

メイン・バスが L-C-R モードに設定されているときは、この [Panning] セクションでセンター・チャンネル・ダイバージェンスが操作できます。78 ページの「メイン・バス・センター・ダイバージェンス・オプション」参照

センター・ダイバージェンスを設定するには：

- [Center Divergence] テキスト・ボックスに値を入力するかドラッグして、[Enter] を押します。

ステレオ・グループ・モード（Stereo Group Mode）

[Stereo Group Mode] オプションでは、チャンネルをグループへルーティングする方法の難易度を選択できます。

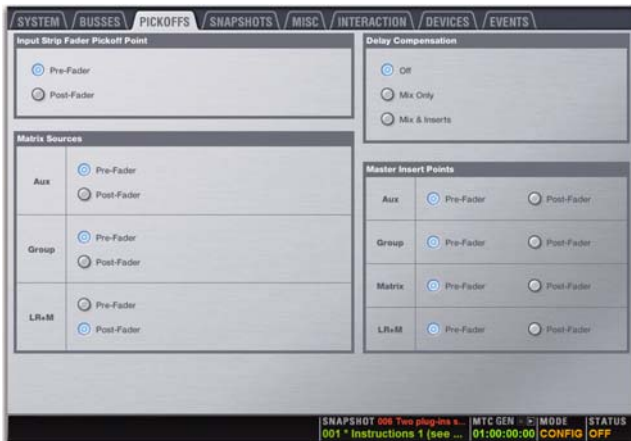
ステレオ・グループ・モードを変更するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Simple Mode] または [Expert Mode] をクリックして選択します。

これらのオプションについて詳しくは、85 ページの「シンプル・モードとエクスパート・モード」をお読みください。

ピックオフ（Pickoffs）

[Pickoffs] ページでは、インプット・ストリップ上のバスのピックオフ・ポイントを決め、アウトプット・バスのソースと挿入位置を指定できます。[Pickoffs] ページには、遅延補正用のマスター・コントロールもあります。

[Options] ページの [Pickoffs] タブ

遅延補正設定

[Options]>[Pickoffs] ページには、遅延補正のための設定が以下のとおり 3 つあります。[Off]、[Mix Only]、[Mix and Inserts] です。

オフ（Off）遅延補正を適用しません。

ミックスのみ（Mix Only）VENUE は、メイン・バスにルーティングされたグループの使用によって生じる遅延を自動的に補正します。

ミックスとインサート（Mix and Inserts）VENUE は、メイン・バスにルーティングされたグループの使用によって生じる遅延およびプラグインの使用によって生じる補正を自動的に補正しま。

ピックオフ・オプションについては、関連のあるところで説明します。

スナップショット（Snapshot）

[Snapshots] ページでは、スナップショットの操作を最適化するための設定を行ないます。

[Options] ページの [Snapshots] タブ

スナップショット一般設定（Snapshot General Preferences）

[Snapshots] ページでは、以下の設定が行なえます。

第 21 章の [スナップショット] 参照。

デフォルトのクロスフェード時間（Default Crossfade Time）スナップショットを呼び出したときにフェーダー・レベルの差に適用されるクロスフェードの時間を指定します。最大クロスフェード時間は 99.9 です。

前回呼び出したスナップショットを中央に表示（Center Last Recalled Snapshot）リスト内で隣接するスナップショットの位置は維持したまま、前回呼び出したスナップショットが常に縦方向の中央に表示されるように、スナッショット・リストの表示方法を管理します。

PRE

PRE セクションにあるこのオプションは、PRE 設定を含むスナップショットと共に呼び出されるパラメータを指定します。呼び出すインプット・スナップショットに以下のデータを含めるかどうか、クリックして切り替えます。

- ゲイン、パッド、位相（Gain, Pad & Phase）
- +48V（ファンタム電源）
- HPF

ディレイは各チャンネルに独自の（個々の）データ・タイプとして保存されます。

AUX モニターと AUX FX(AUX MON, AUX FX)

個々の AUX センド（リンクしたバス・ペアを含む）をモニター・センド（Mon）またはエフェクト・センド（FX）に分類し、[Snapshots] ページで種類別に選択できるようにします。

このオプションは、スナップショット用に AUX センドを分類するためのもので、直接 AUX バスの操作には作用しません。

MTC（MIDI Time Code）

MIDI タイムコード・オプションは、MTC 操作モード、フレームレート、開始時間を設定します。

モード（Modes）選択できる MTC モードは、[MTC Off]、[MTC Read]（スレーブ）、[MTC Generate]（マスター）です。

フレームレート（Frame Rate）MTC を生成するときのフレームレートを設定します。

開始時間（Start Time）MTC を生成するときの開始時間を設定します。

MIDI

スナップショットが MIDI のバンクセレクトとプログラム・チェンジを送受信するチャンネルを指定します。

第 23 章の [同期] 参照。

スナップショットは（n）チャンネルで送信する（Snapshots Send on Channel）このオプションは、選択した MIDI チャンネルでスナップショットがバンク・セレクトとプログラム・チェンジのコマンドを送信するよう設定します。これにより、スナップショットを実行するたびに MIDI コマンドを送信できます。スナップショットごとに MIDI プログラム・チェンジを含める必要ありません。

スナップショットに含まれているノートのオン / オフや MMC など他の種類の MIDI データを送信するために、[Snapshot Send on Channel] をオンにする必要はありません。

スナップショットは（n）チャンネルへ反応する（Snapshots Respond to Channel）このオプションは、選択した MIDI チャンネルでスナップショットがバンク・セレクトとプログラム・チェンジのコマンドに反応するよう設定します。

MIDI スナップショット・アウトプット・セーフ（MIDI Snapshot Output Safe）スナップショットを呼び出したときに VENUE が MIDI を送信しないようにします。これは、[Snapshots Send on Channel] オプションによるバンク・セレクトとプログラム・チェンジのコマンドの送信には作用しません。

その他（Misc）

[MISC] ページには、ユーティリティなどの設定があります。

[Options] ページの [Misc] タブ

オシレータ（Oscillator）

内蔵オシレータのトーン、周波数、レベルを選択し、使用可能なアウトプットへルーティングします。

信号（Signal）使用するオシレータのトーンの種類を選択します。選択しには正弦（sine）、可変正弦（variable sine）、ノイズ（noise）があります。

周波数（Frequency）オシレータの周波数を設定します。

ルート（Route）オシレータの信号を現在選択されているアウトプット・チャンネルへアサインします。

2- トラック（2-Track）

2- トラックのアナログ・インプットとデジタル・インプットのレベルとインプット・ソースを設定し、目的のアウトプットへ送ります。

レベル（Level）2- トラック・インプットをオンにし、2- トラックの入力レベルを設定します。

インプット（Input）モニターとアウトプット・バスに送る 2- トラック・インプット（アナログまたはデジタル）を選択します。

ルート（Route）2- トラックの信号を現在選択されているアウトプット・チャンネルへアサインします。

トークバック（Talkback）

レベル（Level）トークバックをオンにし、トークバックの入力レベルを設定します。

減衰レベル（Dim Level）トークバックをオンにしたときにアウトプット・バスのミックスに適用するレベルの減衰値を設定します。

ルート（Route）トークバック信号を現在選択しているアウトプット・チャンネルへアサインします。

オシレータ、2- トラック、トークバックのルーティング

オシレータ、2- トラック、またはトークバックのインプットやFX リターンへのアサインは [Patchbay] を使って行います。

詳しくは、第 13 章の「パッチベイ」をお読みください。

画面の [Route] ボタンを使うと、オシレータ、2- トラック、トークバックの信号をアウトプットへルーティングできます。

画面上でオシレータ、2- トラック、またはトークバックのアウトプットをルーティングするには :

1 [Options]>[Misc] ページで、オシレータ、2- トラック、またはトークバックの [Route] ボタンをクリックします。

2 以下のいずれかを行います。

- すでに目的のアウトプットが選択されている場合は、現在表示されている [Route To] モードをクリックして確定します（画面の左下隅)。
- [Outputs] ページへ移動し、アウトプットをクリックして選択します（アウトプットが短く点灯するか、[Outputs] ページが現在選択されているアウトプト・チャンネルへフォーカスしたままになります)。

3 確認ダイアログが表示されたら、[Route] をクリックしてアサインメントを確定するか、[Cancel] をクリックして現在のルーティングを変更せずに操作取り消します。

システムの時計（System Clock）

システムの日付と時間を設定します。

ステータス・ディスプレイでの時刻表示

画面右下のステータス・ディスプレイ部分に時刻を表示するかどうか選択できます。このオプション表示は、以下の手順に従って、12 時間 (AM/PM) と 24 時間のどちらかの形式で設定できます。

ステータス部分に時刻を表示するには :

1 [Options] > [Misc] ページを選択します。

2 [System Clock] セクションで、[Show Time in Status Area] オプションをオンにします。

3 時刻の表示形式に、12 時間 (AM/PM) と 24 時間のどちらかを選択します。

プラグイン・ラックの状態が OK である場合は、常に時刻が表示されます。プラグイン・ラックにメッセージがある場合は、時刻表示の代わりにプグイン・ラックの状態が表示されます。

チャンネルの遅延（Channel Delay）

すべてのインプットとアウトプットの遅延操作の表示単位を設定します。これにより、以下のいずれかに基づいて遅延を設定できます。

- 遅延時間（ミリ秒）
- ソースへの距離（フィートまたはメートル）
- 遅延サンプル数

タップ・テンポ（Tap Tempo）

システムのテンポの設定、システムのテンポのオン / オフの切り替え、テンポを表示する単位（BPM または ms）の選択ができます。

オン（On） エンコーダのすぐ下の [On] スイッチをクリックして点灯すると、全体のテンポの同期がオンになります。

テンポ（Tempo） エンコーダを使うか、テンポ・フィールドに値を直接タイプして、システムのテンポの値を設定します。

単位（Units） 表示する値の単位として BPM（Beats Per Minute）またはミリ秒を選択できます。

[Options] > [Misc] ページの [Tap Tempo] コントロール

マウス

ポインタの速度とマウスの L/R 設定

[Options] > [Misc] ページで、トラックボール (またはマウス）や画面上のカーソルの応答速度をカスタマイズしたり、左右のトラックボール・ボタンを逆にアサインすることができます。

ポインタの速度をカスタマイズするには :

1 [Options] > [Misc] ページへ移動します。

2 以下のいずれかを行います。

- カーソルの速度を調整するには、[Pointer Speed] ポップアップ・メニューをクリックし、応答速度を速めるには高い値を、遅くするには低い値を選択ます。
- トラックボールの 2 つのボタンへの左右の割り当てを逆にするには、[Switch Buttons] をクリックしてオンにします。

相互作用（Interaction）

[Interaction] ページでは、選択チャンネル・セクション（ACS）、インプット・セーフ・スイッチ、照明、メーター、イーサネット、LCD ディスプレイの作を設定します。

[Options] ページの [Interaction] タブ

アサイナブル・チャンネル・セクション（Assignable Channel Selection）

このセクションのオプションは、どのチャンネルが選択チャンネル・セクション（ACS）のターゲットになるかを設定します。

VENUE SC48 では、この設定がチャンネル・コントロール・セクションとフレックス・チャンネルにも作用します。

コンソールと画面の相互作用をカスタマイズするには：

1 [Options] ページの [Interaction] タブをクリックします。

2 [Assignable Channel Selection] の以下のオプションを設定します。

以下によってターゲットを変更する（Change Target By）

[Change Target By] オプションでは、以下の動作に従って ACS の対象チャンネルを変更するかどうか選択します。複数のオプションを同時に選択することできます。

- インプット・フェーダーに触れたとき（Touching Input Faders ）
- インプットをソロにしたとき（Engaging Input Solos）
- アウトプット・フェーダーに触れたとき（Touching Output Faders ）
- アウトプットをソロにしたとき（Engaging Output Solos）

ターゲット・チャンネルを表示（Targeting Changes View Mode）

[Targeting Changes View Mode] オプションは、画面を更新してターゲットになったチャンネルのページを表示します。このオプションを選択解除すると、ーゲット・チャンネルを変更しても画面は更新されません。

 VENUE SC48 のフレックス・チャンネルはラッチすることもできます。詳しくは、71 ページの「フレックス・チャンネル」をお読みください。

メーター

メーターのバリスティック、ピーク、クリップ表示のオプションを選択します。

バリスティック（Ballistics） コンソールと画面のメーター用に RMS バリスティックまたはピーク・バリスティックを選択します。

インプット・クリップ・マージンとアウトプット・クリップ・マージン このオプションは、チャンネルのクリップが報告されるレベル（最大レベルに対する）を設定します。クリップが検知されると、チャンネルのメーター全体が赤くなります。

インプットまたはアウトプットのクリップ・マージンを設定するには：

1 インプット・クリップ・マージンまたはアウトプット・クリップ・マージンの数値ボックス（最大以下〜 dB）をクリックします。

2 値を入力するかドラッグして変更し、Enter キーを押します。

入力した値が最大値（+20 dBVU）に対するマージンとなります。たとえば、インプット・クリップ・マージンを最大値の下 6 dB（デフォルト）に設定すると、ピーク・レベルが最大値から 6 dB 以内になるとクリップが表示されます。

クリップ保持時間とピーク保持時間（Clip Hold Time/Peak Hold Time） クリップとピークが保持される時間を指定します。デフォルトは、クリップとピーク共に 2 秒です。

インプット・セーフ・スイッチ（Input Safe Switches）

インプット・セーフ・スイッチは、3 つの独立したセーフ機能を操作します。オートメーション・セーフ、ソロ・セーフ、バンク・セーフです。の 3 つののセーフ機能を同時に使用することはできません。

オートメーション・セーフとして動作（Act as Automation Safes） このオプションを選択すると、コンソールの [Safe] スイッチと画面の [Safe] ボタンはそのチャンネルのオートメーション・セーフの状態を切り替えま。詳しくは、第 21 章の「スナップショット」をお読みください。

ソロ・セーフとして動作（Act as Solo Safes） ソロ・セーフは、インプット・チャンネルと FX リターンにのみ適用されます。このオプションを選択すると、[Safe] スイッチはそのチャンネルのソ・セーフの状態を切り替えます。113 ページの「ソロ・バスの操作」参照

バンク・セーフとして動作（Act as Bank Safes） このオプションを選択すると、インプット・チャンネルと FX リターンの [Safe] スイッチはそのチャンネルのバンク・セーフの状態を切り替えます。バンク・セーフはチャンネルをフェーダーのトップ・レイヤーに保持し、インプットのバンキングを免れます。）詳しくは、34 ページの「インプット・セーフ・スイッチ用バンク・セーフ・モード」をお読みください。

イーサネット・コントロール（Ethernet Control）

[Ethernet Control] は、無線イーサネット・ネットワークで VENUE システムをリモート・コントロールするための ECx イーサネット・コントロールを設定します。

詳しくは、第 31 章の「ECx」をお読みください。

照明 (Lights)

[Lights] の設定では、以下の明るさを調整できます。

コンソール・ライト（Console Lights）バックパネルのコンソール・ライト・コネクタに接続された外部ライトの明るさを調整します。

LED とディスプレイ (LEDs & Displays) コントロール・サーフェスの LED と LCD ディスプレイの明るさを調整します。

表示（Display）

コントロール・サーフェスの LCD の動作をカスタマイズします。

視点（Viewing Angle）選択したチャンネルとスナップショットの LCD ディスプレイが見やすい角度を設定します。

フェーダー操作中に値を表示（Show Channel Strip Value While Moving Fader）フェーダーを操作したときに、チャンネル名ディスプレイに何を表示するかを設定します。このオプションを選択すると (デフォルト)、フェーダーを操作したときに、チャンネル名ディスプレイの表示がチャンネルの名前から値に変わります。選択解除すると、フェーダーを操作してもチャンネル名ディスプレイに値は示されません。

VCA ゲイン表示（Show VCA Contribution）このオプションは、画面のフェーダー・ストリップに透明なフェーダー・キャップを表示し、そのチャンネルの実効ゲイン（VCA ゲインを加えたゲン）を示します。詳しくは、79 ページの「VCA のアサインと使用」をお読みください。

イベント

[Options] ページの [Events] タブでは、イベント・リストを使用してスイッチ、フットスイッチ、GPI（General Purpose Interface）接続機器の機能をカスタマイできます。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

[Options] > [Events] ページ

プラグイン（Plug-Ins）

[Options] ページの [Plug-Ins] タブは、プラグインを VENUE システムへインストールするために使用します。[Plug-Ins] タブは完全な VENUE システムでのみ使用きます。D-Show スタンドアローン・ソフトウェアでは使用できません。143 ページの「プラグインのインストールとオーソライズ」参照

第 III 部：シグナル・ルーティング

第 8 章： インプットとルーティング

この章では以下の方法を説明します。

- インプットの設定（インプット・チャンネルの構成を決めるシステムの設定）、チャンネルの名前変更、ステレオの作成とモノへの分割
- パッチベイでインプット・ソースをインプット・チャンネルへアサインする
- インプット・チャンネルをメイン、グループ、AUX センド、マトリックス・ミキサー、その他のアウトプット・バス、プラグインへルーティングす
- インプット・チャンネルのパラメータを調整する

インプットの構成

インプットは 2 種類あります。インプット・チャンネルと FX リターンです。

インプット・チャンネル

「インプット・チャンネル」は、ステージと FOH（ローカル）のオーディオ・インプット、Pro Tools、またはバス送りのプラグインのインプットを操するために使用します。

インプット・チャンネルには、モノとステレオがあります。モノ・チャンネルは 1 つのインプットを、ステレオ・チャンネルは 2 つのインプットをとめて操作します。インプット・チャンネルは、任意のインプット・チャンネル・ストリップに表示できます。最大 48 のモノ・インプット・チンネルが使用できます。インプット・チャンネルは、コンソールの 16 のインプット・チャンネル・ストリップにバンク単位で表示されます。

FX リターン

エフェクト・リターン・チャンネル（FX リターン）は、バス送りのプラグイン、外部のハードウェア、または Pro Tools からの信号を操作するために用します。

FX リターンは常にステレオで、インプット・チャンネル・ストリップ 1-8 に表示されます。最大 8 の FX リターンが使用できます。

インプット・チャンネルの構成

VENUE SC48 のインプット・チャンネルの構成は、16、24、32、または 48 チャンネルに設定にできます。

使用するインプット・チャンネルの数を設定するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [System] タブをクリックします。

3 [Edit] をクリックします。

4 [Input Channels] ポップアップメニューからチャンネルの数を選択します。

5 [Apply] をクリックします。新しいインプット・チャンネルの構成でシステムが再起動します。

⚠ *構成を変更するときは、オーディオが中断されます。*

FX リターンの構成

VENUE SC48 には 8 つの FX リターンがあり、この設定は変更できません。ただしスタンドアローン・ソフトウェアを使うと別の VENUE システムをシミュレートでき、そのシステムで使用可能な FX リターンの数を設定できます。これは、より大きな VENUE システムでショー・ファイルを使う予定があるとき便利です。

インプット・チャンネルを組み合わせる（ステレオを作成する）

モノ・インプット・チャンネルのペアはステレオ・チャンネルにすることができ、左右のバランスは 1 つのインプット・チャンネル・ストリップで操作できます。

2 つのモノ・インプット・チャンネルを 1 つのステレオ・チャンネルにするには：

1 システムを設定モードにします。

2 以下のいずれかを行って 2 つのモノ・チャンネルを選択します。

- コンソールで、[Multi-Select] スイッチを押さえ、組み合わせる 2 つのモノ・チャンネル・ストリップの [Select] スイッチを押します。

または

- 画面上で、[Inputs] ページへ移動し、一番目のモノ・チャンネルのフェーダー・ストリップをクリックして選択し、二番目のモノ・チャンネルのフーダー・ストリップを Shift- クリックします。

3 画面上で、選択したモノ・チャンネルのいずれかを右クリックし、[Make Selected Mono Strips Stereo] を選択します。

1 つのステレオ・チャンネルに組み合わせらる 2 つのモノ・インプット

選択したチャンネルは、番号が大きい方のチャンネルに合成されます。これは、選択したチャンネルが隣り合っていない場合でも同じです。そのバンクのチャンネル・レイアウトを維持する必要がある場所には、ブランク・ストリップが挿入されます。各ペアの左チャンネルのパラメータ値が両方のチャンネルへ適用され、パン・コントロールがバランス / ステレオ幅コントロールになります。

組み合わせたチャンネルは、インプット・チャンネル名の LR としてパッチベイに表示されます。FX リターンは常にステレオで、組み合わせたり分することはできません。

[Patchbay Input] ページのステレオ・インプット・チャンネル

コンソールでは、チャンネルの St (Stereo) LED が点灯して、そのチャンネルがステレオ・チャンネルであることを示します。

1 つのステレオ・チャンネルを 2 つのモノ・チャンネルへ分割するには：

1 システムを設定モードにします。

2 分割するステレオ・チャンネルを選択します。

3 選択したチャンネルを右クリックし、[Split Selected Stereo Strip to Mono] を選択します。

選択した各ステレオ・チャンネルが分割され、コンソール上とパッチベイで隣り合って配置されます。チャンネル・レイアウトを維持するため、ブランク・ストリップは削除されます。

チャンネルの名前変更

インプット・チャンネルと FX リターン・チャンネルの名前は、[Inputs] ページまたは [Patchbay] ページで変更できます。

インプット・チャンネルまたは FX リターン・チャンネルの名前を変更するには：

1 [Patchbay] ページの [Inputs] タブをクリックします。

2 名前を変更するチャンネルを、セレクト・スイッチを押すか画面をクリックして選択します。

3 チャンネル名をダブルクリックします。

[Inputs] ページのインプット・チャンネルの名前を変更する

4 新しい名前をタイプし、コンピュータのキーボードの Enter キーを押します。

[Patchbay] でチャンネルに名前を付けるときは、グリッドのコラムに表示されているチャンネル名をダブルクリックして名前をタイプします。キーボードの Tab を押すと次のチャンネルへ、Shift+Tab を押すと前のチャンネルへ移動します。

インプット・ソースをチャンネルへアサインする

インプット・チャンネルまたは FX リターンにアサインできるインプット・ソースは以下のとおりです。

- [Stage] のインプット（スロット A、B、C）
- [FOH] のローカル・インプット（2- トラックのソース、トークバック、オシレータ）
- Pro Tools のアウトプット（FWx）
- プラグインのアウトプット

インプット・ソースは [Patchbay] でインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインします。

インプット・ソースをインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインするには：

1 [Patchbay] ページの [Inputs] タブをクリックします。

2 チャンネル・グリッドの左にある [Channels] タブまたは [FX Returns] タブをクリックします。

3 [Stage]、[FOH]、または [Pro Tools] タブをクリックしてインプット・ソースの目的の種類を表示します。

4 チャンネル・グリッドをクリックしてインプット・ソースをインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインします。

[Patchbay] ページでインプット・ソースをアサインする

[Patchbay] の [Inputs] タブにインプット・ソースと送り先が表示されます。[Inputs] ページと [Patchbay Inputs] ページのチャンネル名の下にもインプット・ソスが表示されます。

[Inputs] ページに表示されたインプット・ソースのアサインメント

1 つのインプット・ソースを複数のインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインすることもできます。ゲイン・コントロール、ファンタム電源、パッドの設定は、すべてのチャンネルでリンクします。各インプット・チャンネルまたは FX リターンに送れるのは 1 つのインプット・ソースだけです（複数のソースを 1 つのチャンネルにルーティングすることはできません）。

バス送りのプラグイン、オシレータ / トークバック /2- トラックをアサインする

バス送りのプラグインは、プラグイン・ラックからインプット・チャンネルと FX リターンへルーティングできます（153 ページの「プラグインをバス・プロセッサとして使用する」参照）。

内蔵オシレータ、トークバックのインプット、2- トラックのソースをインプット・チャンネルへルーティングすることもできます（118 ページの「オシレータをルーティングする」参照）。

インプット・チャンネルのルーティング

インプット・チャンネルと FX リターンは、メイン、グループ、AUX、マトリックス（VCA へもアサインされた）へルーティングできます。この章ではインプット・セクションと ACS にあるコントロールを使ってインプットをルーティングする方法を説明します。

シグナル・ルーティングは、アウトプット・セクションから設定することもできます。第 9 章の「アウトプットとルーティング」をお読みください。

チャンネルをメイン・バスとグループ・バスへルーティングする

インプット・チャンネルと FX リターンは、ACS のバス・アサイン・セクションを使用してメイン・バスとグループ・バスへルーティングできます。

1 つのチャンネルをメインおよびグループ・バスにルーティングするには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 以下のいずれかを行います。

- メイン・バスにルーティングするには、バス・アサイン・セクションで [L-R] スイッチまたは [C/Mono] スイッチを押して点灯させます。
- グループ・バスにルーティングするには、[Groups 1 – 8] スイッチを押します。

チャンネルの [L-R] または [C/M] の LED が点灯し、そのバスへ送られていることを示します。

バス・アサイン・スイッチ

複数のチャンネルをメイン・バスとグループ・バスへルーティングするには：

1 ルーティングする最初のチャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします 。

2 [Multi-Select] スイッチ（インプット・フェーダーの左にある）を押さえ、メイン・バスへルーティングする他のチャンネルの [Select] スイッチを押します。

3 ACS バス・アサイン・セクションで、[L-R]、[C/Mono]、[Group 1 – 8] スイッチを押して、選択したチャンネルをこれらのバスに送ります。

各チャンネルの [L-R]、[C/M]、または [1-8] のバス・アサイン LED が点灯し、それぞれのバスに送られていることを示します。

メイン・バスとグループ・バスの設定

メイン・バスは、[L – R plus Mono]（左右ステレオ・チャンネルとモノ・チャンネル）または [L-C-R]（左 – センター – 右）として動作するよう設定できま。See メイン・バスの構成ｾ on page 73.

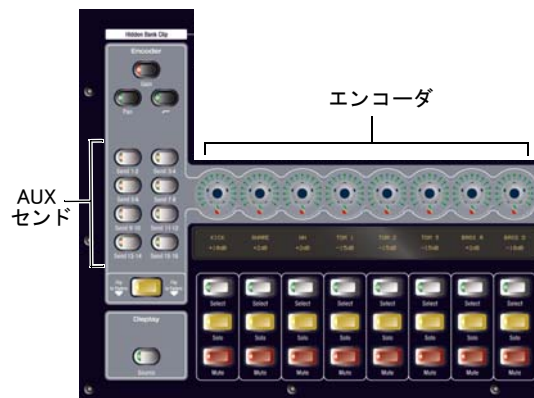
VENUE SC48 には 8 つのグループ・バスがあり、AUX/ グループ・バス構成全体の一部としてモノまたはステレオに設定できます。グループ・バスの設定について詳しくは、74 ページの「AUX バスとグループ・バスの構成」を参照してください。グループ・バスの使用方法について詳しくは、第 10 章の「グループ」を参照してください。

チャンネルを AUX センドへルーティングする

インプット・チャンネルと FX リターンは、インプットのエンコーダまたはチャンネル・コントロール・セクションを使って AUX センドへルーティングできます。

インプットのエンコーダを使ってチャンネルを AUX センドへルーティングするには：

1 インプット・チャンネルのエンコーダから AUX センドへアクセスするために、エンコーダのアサイン・スイッチ [Send 1 – 2] ～ [Send 15 – 16] を押します。

- 最初に AUX センド・スイッチを押すと、奇数番号のセンドのレベル操作がエンコーダへアサインされます。スイッチが緑色に点灯し、奇数番号が選択されていることを示します。
- もう一度 AUX センド・スイッチを押すと、偶数番号のセンドのレベル操作がエンコーダへアサインされます。スイッチが黄色に点灯し、偶数番号が選択されていることを示します。

インプット・チャンネル用エンコーダ・アサインメント・スイッチ

2 選択した AUX センド・バスをアサインする各チャンネルのエンコーダを押して [On] インジケータ LED を点灯させます。

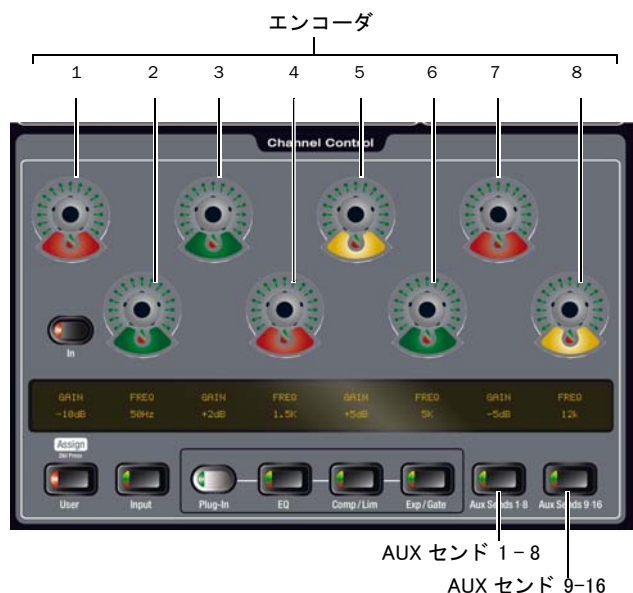
3 AUX センドのレベルを設定するために、以下のいずれかを行います。

- 各チャンネルのエンコーダを回します。
- [Flip to Faders] スイッチを押し、チャンネルのフェーダーを調整します。

チャンネル・コントロール・セクションを使ってチャンネルを AUX バスへルーティングするには：

1 ルーティングする最初のチャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 インプット・フェーダーの左にある [Multi-Select] スイッチを押さえ、AUX へルーティングする他のチャンネルの [Select] スイッチを押します。

3 チャンネル・コントロール・セクションで、[Aux Sends 1 – 8] または [Aux Sends 9 – 16] スイッチを押してチャンネル・コントロールのエンコーダを AUX へ配します。

チャンネル・コントロール

4 目的の AUX センド・バスに該当するチャンネル・コントロールのエンコーダを押して [On] インジケータ LED を点灯させます。

- 最初に AUX センド・スイッチを押すと、奇数番号のセンドのレベル操作がアサインされます。スイッチが緑色に点灯し、奇数番号が選択されていることを示します。
- もう一度 AUX センド・スイッチを押すと、偶数番号のセンドのレベル操作がアサインされます。スイッチが黄色に点灯し、偶数番号が選択されていることを示します。

5 エンコーダを回して AUX センドのレベルを設定します。

AUX バス（AUX センド）の構成

VENUE SC48 には、AUX/ グループ・バス構成全体の一部として 8 または 16 の AUX バスを設定できます。モノの AUX バスは、ステレオとして機能するよう奇数 / 偶数ペアでリンクできます（87 ページの「AUX バスを構成する」参照）。

VENUE システムには可変グループを持つものもあります。これらの特別なバスについては、「VENUE Profile ガイド」や「VENUE D-Show ガイド」をお読みください。

チャンネルをマトリックス・バスへルーティングする

マトリックス・ソースのアサインメントによって、各マトリックス・ミキサーの入力信号のルーティングが決まります。マトリックスのインプットには、ミキサーごとに最大 12 のインプットを使用できます。

マトリックスのシグナル・ルーティングは、[Outputs] ページの [Matrix] タブで行います（Chapter 12, »マトリックス・ミキサー«参照）。

チャンネルを VCA へアサインする

複数のチャンネルを同時に操作するため、チャンネルは VCA へアサインできます。

1 つまたは複数のチャンネルを VCA へアサインするには：

1 [VCA] スイッチを押して、アウトプット・フェーダーを VCA にします。

2 [Select] スイッチを押してアサインする VCA (1–8) を選択します。

3 アウトプットのエンコーダの近くにある [Multi-Assign] スイッチを押します。適用中は、[Multi Assign] スイッチとアウトプットの [Select] スイッチの LED が点滅します。

4 ターゲットの VCA へアサインするインプットまたはアウトプットの [Select] スイッチを押します。インプット・フェーダーやアウトプット・フェーダのバンク・スイッチを使用して、目的のチャンネル・ストリップを表示します。

5 再度 [Multi Assign] スイッチを押して、アサインメントを確定します。

または

別の VCA を選択して現在のアサインメントを確定し、マルチ・アサイン・モードのまま、別の VCA を新しい操作対象にします。

VCA について詳しくは、79 ページの「VCA のアサインと使用」をお読みください。

インプットをダイレクト・アウトプットへルーティングする

すべてのインプット・チャンネルと FX リターンはダイレクト・アウトプットを持ち、ハードウェアのアウトプットへアサインしたり、プラグインのインプットとして使用したり、Pro Tools へ送ることができます。

ダイレクト・アウトは [Patchbay] でアサインし、チャンネル・コントロール・セクションまたは画面から操作できます。ダイレクト・アウトプットルーティングとアサインについて詳しくは、78 ページの「ダイレクト・アウトプット」をお読みください。

内蔵のダイナミクスと EQ を使う

各インプット・チャンネルはダイナミクス・プロセッサ、ハイパス・フィルタ、4- バンド EQ を内蔵し、各 FX リターンは 2- バンド EQ を内蔵しています。チャンネルがステレオ・チンネルの場合は、プロセッサの操作がリンクされ、左右のチャンネル両方に適用されます。内蔵の EQ プロセッサは、ACS のチャンネル・コントロール・セクションから操作します。

チャンネルのダイナミクスを使う

各インプット・チャンネルは、コンプレッサー / リミッターとエクスパンダー / ゲートを内蔵しています。すべての内蔵ダイナミクス・プロセッサのコントロールはチャンネル・コントロール・セクションにあり、入力 / 出力曲線は画面に表示されます。

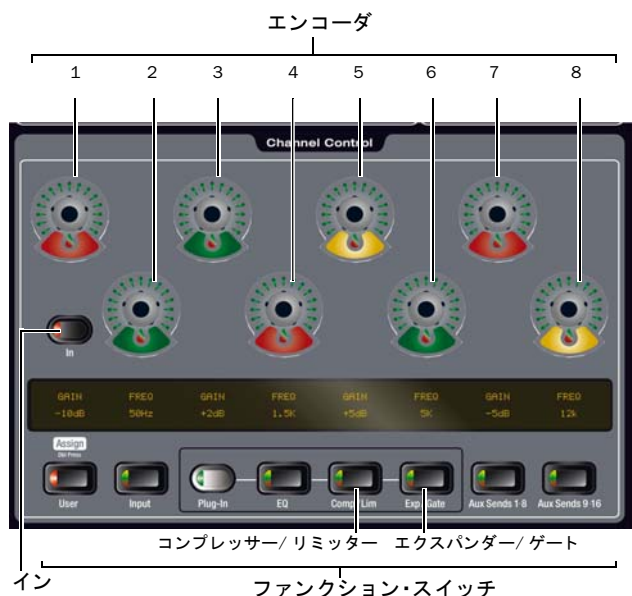
コンプレッサー / リミッター

内蔵のコンプレッサー / リミッターをオンにして調整するには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Comp/Lim] スイッチを押します。スイッチが点灯し、コンプレッサー / リミッターの操作であることを示しす。

3 チャンネル・コントロール・セクションの [In] スイッチを押して内蔵のプロセッサをオンにします。

4 チャンネル・コントロールのエンコーダを操作して、表示されているパラメータを調整します。

チャンネル・コントロールの内蔵ダイナミクス・プロセッサ用コントロール

エクスパンダー / ゲート

選択したチャンネルの内蔵エクスパンダー / ゲートをオンにするには：

- チャンネル・コントロール・セクションの [Exp/Gate] スイッチを押します。

エクスパンダー / ゲートのコントロールを調整するには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Exp/Gate] スイッチを押します。スイッチが点灯し、エクスパンダー / ゲートの操作であることを示します

3 [In] スイッチを押して内蔵エクスパンダー/ ゲートをオンにします。

4 チャンネル・コントロールのエンコーダを操作して、表示されているパラメータを調整します。

詳しくは、第 17 章の「ダイナミクス」をお読みください。

チャンネルで内蔵 EQ を使う

各インプット・チャンネルはハイパス・フィルタと 4- バンド EQ を内蔵し、各 FX リターンは 2- バンド EQ を内蔵しています。内蔵 EQ プロセッサ用のコントロールはチャンネル・コントロール・セクションにあり、EQ レスポンス曲線は画面に表示されます。

各チャンネル毎に、2 種類ある EQ の 1 つを選択することができます。EQ の種類は、フル・スペクトラム・パラメトリック・デジタル EQ またはアナログモデル EQ の 2 つです。

内蔵 EQ を使うには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 以下のいずれかを行います。

- ハイパス・フィルタを適用するときは、エンコーダ・アサインメント・セクションの [HPF] スイッチを押します。エンコーダを押して各チャンネル HPF のオン / オフを切り替え、エンコーダを回して HPF の周波数を操作します。

・ 内蔵の 4- バンド EQ または 2- バンド EQ を適用するときは、チャンネル・コントロール・セクションの EQ スイッチを押し、チャンネル・コントロールの [In] スイッチを押して EQ を回路に入れます。

チャンネル・コントロールにある EQ 関連のスイッチ

詳しくは、第 18 章の「EQ」をお読みください。

チャンネルのインサートを使う

インプット・チャンネルや FX リターンでは、ソフトウェア・プラグイン・インサートが使えます。

チャンネルでプラグイン・インサートを使う

プラグインは仮想ラックに配置され、外部プロセッサと同じ様に信号の送受信ができます。プラグインの使用方法は 2 つあります。インサートとて、またはセンド / リーターン配列のエフェクトとしてです。

インサート インプット・チャンネルまたは FX リターンにプラグインを挿入します。各インプット・チャンネルには、最大 4 つのプラグインを挿入できます。

センド / リターン 信号をシステム・バス（通常は AUX センドまたはダイレクト・アウト）経由でプラグインへ送り、インプット・チャンネルまたは FX リターンに返しす。

チャンネルへプラグインを挿入する

プラグインは、[Inputs] ページから直接インプット・チャンネルと FX リターンに挿入するか、プラグイン・ラックから挿入します。

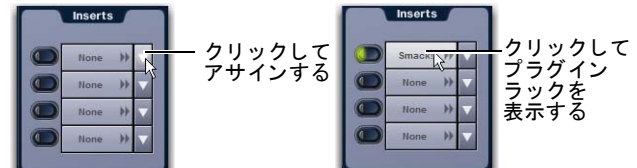
チャンネルにプラグインを挿入するには :

1 チャンネルを選択します。[Inputs] ページをクリックして表示します。

2 [Inputs] ページの [Inserts] セクションで以下のいずれかを行ないます。

・ 4 つあるインサート・ポップアップメニューの 1 つをクリックし、プラグイン・ラックのサブメニューからプラグインを選択します。

または

・ 4 つある [Inserts] ボタンの 1 つをクリックしてプラグイン・ラックを表示し、プラグイン・ラックのコントロールを使って信号のルーティングを行なます。

[Inputs] ページでプラグイン・インサートをアサインする

プラグイン・インサートの名前が画面に表示されます。

センド / リーターンによるプラグインの使用方法について詳しくは、153 ページの「プラグインをバス・プロセッサとして使用する」をお読みください。

インプットのコントロールを調整する

インプット・ゲイン

インプット・ゲインは、各インプット・チャンネルと FX リターンのロータリー・エンコーダで調整できます。マイク・インプットのゲインの範囲 +10 dB から +60 dB です。アナログ・ライン・インプットとデジタル・インプットのゲインの範囲は –20 dB から +18 dB です。

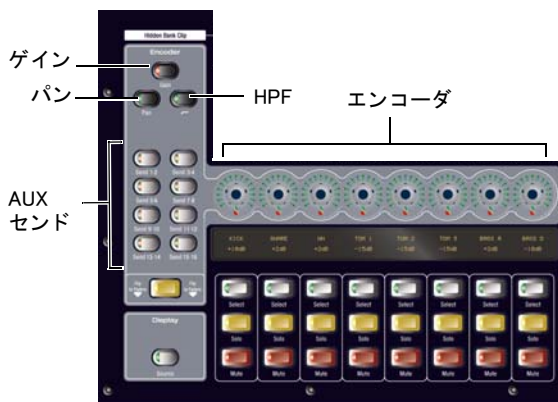
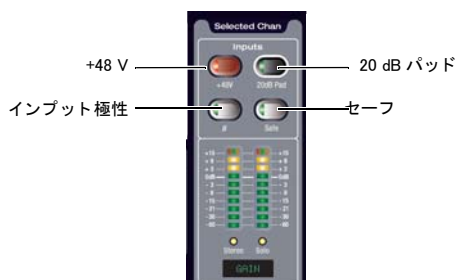
ゲイン推量機能

自動ゲイン推量機能は、入力信号をもとにチャンネルのノミナル・レベルを設定するのに使用できます。インプット・ゲインへアサインしたロータリー・エンコーダを押さえるとシステムが入力信号をサンプリングし、エンコーダを放すとチャンネルのゲインと 0 dB リファレンス用パッドが自動的に設定されます。ゲイン推量機能は現在のメーター・モード（ピークまたは RMS）に従います。

ゲイン・インジケータ

インプット・エンコーダにゲインが表示されているときは、エンコーダのインジケータ LED が点灯し、ゲインがデフォルト値（アナログ・インプッは +10 dB、デジタル・インプットは 0 dB）に設定されていることを示します。ゲインの変化はエンコーダのリング LED によって示され、ゲインの値がチャンネル・ディスプレイに表示されます。

インプットのゲインを設定する

ゲインは、各チャンネル・ストリップまたは ACS セクションから操作できます。

インプット・チャンネル用エンコーダ・アサインメント・スイッチ

ACS のインプット・コントロール

エンコーダからインプットのゲインを調整するには：

1 エンコーダ・アサインメント・セクションの [Gain] スイッチを押し、ゲインの操作をチャンネルのエンコーダへアサインします。

2 エンコーダを回して、そのチャンネルのゲインを調整します。

ACS からインプットのゲインを調整するには：

1 1つまたは複数のチャンネルを選択し、ACS のチャンネル・コントロール・セクションの操作対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Input] スイッチを押します。

3 チャンネル・コントロール・セクションの一番目のエンコーダへゲイン（ゲイン推量）がアサインされます。アサインしたエンコーダを回してゲインを調整します。

ゲイン推量機能を使ってインプットのゲインを調整するには：

1 入力信号を受信しているときに、ゲインをアサインしたエンコーダ（インプット・チャンネルのエンコーダまたはチャンネル・コントロールのエコーダ 1）を押さえます。LED が点滅し、レベルのサンプリングが行なわれていることを示します。

2 ロータリー・エンコーダを放します。受信する信号が 0 dB ピーク（ピーク・モード選択時）または 0 dB RMS（RMS モード選択時）に達するようゲインが設定れます。

ステレオ・チャンネルの右オフセットを設定する

ステレオのインプット・チャンネルと FX リターンでは、ゲイン操作は左右両方のチャンネルに適用されます。右オフセット機能は、左チャンネル対する右チャンネルのゲインを –20 B から +20 dB の範囲（全体のゲインの制限内）でオフセットします。

コンソールからステレオ・チャンネルのチャンネル・ゲイン・オフセットを調整するには：

1 1つまたは複数のチャンネルを選択してチャンネル・コントロール・セクションの操作対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Input] スイッチを押します。

3 右オフセットのエンコーダを調整します。

画面上でチャンネル・ゲイン・オフセットを調整するには：

1 [Inputs] ページを表示して、そのステレオ・チャンネルを操作対象にします。

2 画面の右オフセットのエンコーダを使って右チャンネルのゲインを調整します。

ステレオのレベル・オフセット表示

ステレオ・チャンネルの左右のチャンネルのレベル差が 12 dB 以上になると、チャンネル・メータの下の Stereo LED が点滅します。

パン / バランス

パンは、チャンネルのパン（モノのインプット・チャンネル）とステレオのバランス（ステレオのインプット・チャンネルと FX リターン）を調整ます。

エンコーダでチャンネルのパン / バランスを調整するには：

1 エンコーダ・アサインメント・セクションの [Pan] スイッチを押し、パン / バランスの操作をロータリー・エンコーダにアサインします。

2 アサインしたロータリー・エンコーダを回してチャンネルのパン / バランスを調整します。

ACS からステレオ信号のバランスを調整するには：

1 1つまたは複数のチャンネルを選択し、チャンネル・コントロール・セクションの操作対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Input] スイッチを押します。

3 バランスのエンコーダを回します。

ステレオ幅

左右のチャンネルのパンを反対方向へ操作することによって、ステレオのインプット・チャンネルと FX リターンのステレオ像を調整します。

ステレオ幅は、フル L–R からモノ、そしてフル・リバース L–R まで調整できます。ステレオ幅のコントロールはモノのチャンネルでは使用できません

ACS からステレオ信号の幅を調整するには：

1 １つまたは複数のチャンネルを選択してチャンネル・コントロール・セクションの操作対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Input] スイッチを押します。

3 ステレオ幅のエンコーダを回します。

画面上でステレオ・チャンネルの幅を調整するには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

2 画面上のステレオ幅のロータリー・エンコーダを回してステレオ幅を調整します。エンコーダを時計回りに回すとフル・ステレオ方向に移動し、反時計回りに回すとリバース・ステレオ方向に移動します。中央はモノになります。

ハイパス・フィルタ

各インプット・チャンネルは、4 次ハイパス・フィルタを内蔵しています。HPF のコーナー周波数の範囲は 20 Hz から 500 Hz です。

インプットのエンコーダから内蔵の HPF を適用するには：

1 エンコーダ・アサインメント・セクションの [HPF] スイッチを押し、HPF の操作をロータリー・エンコーダへアサインします。

2 チャンネルのロータリー・エンコーダを押して、チャンネルにフィルタを挿入します。HPF が回路に適用されると、ロータリー・エンコーダの [On] ンジケータ LED が点灯します。

3 アサインしたロータリー・エンコーダを回して HPF のコーナー周波数を調整します。

ACS から内蔵の HPF を適用するには：

1 １つまたは複数のチャンネルを選択し、チャンネル・コントロール・セクションの操作対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Input] スイッチを押します。

3 HPF のエンコーダを押して HPF のイン / アウトを切り替えます。

4 HPF のエンコーダを回して、HPF の周波数を調整します。

ファンタム電源

インプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインされた [Stage] のアナログ・インプットには、48V ファントム電源を供給できます。

インプットへファンタム電源を供給するには：

1 [Stage] のインプットをチャンネルへアサインします。See メインプット・ソースをチャンネルへアサインするモ on page 64.

2 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

3 ACS のインプット･セクションの [+48V] スイッチを押します。ファンタム電源が供給されるとスイッチが点灯します。

インプットが別のチャンネルへ移動すると、ファンタム電源の設定もインプットと共に移動します。

20 dB パッド

インプット・チャンネルまたは FX リターンにアサインされたアナログの [Stage] のインプットには、20 dB パッドが適用できます。

[Stage] のインプットへ 20 dB パッドを適用するには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 ACS のインプット・セクションの [20 dB Pad] スイッチを押します。[Stage] のインプットにパッドが適用されると、スイッチが点灯します。

入力信号のレベルに対応するため、ゲイン推量機能がパッドのオン / オフを切り替えることがあります。

インプットの極性（位相）反転

インプット・チャンネルまたは FX リターンの信号の極性は、反転させることができます。ステレオ・チャンネルでは、左チャンネルだけが反転します。

チャンネルの極性を反転させるには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 ACS のインプット・セクションの極性反転スイッチ（Ø）を押します。極性が反転すると、スイッチが点灯します。

セーフ

[Safe] スイッチは、オートメーション・セーフ、ソロ・セーフ、またはバンク・セーフのオン / オフを切り替えます。ACS の [Safe] スイッチの機能は、[Options] > [Interaction] ページのインプット・セーフ・スイッチのアサインメントによって決まります。

現在選択されているチャンネルがセーフ・モードになると、ACS の [Safe] スイッチが点灯します。チャンネルのセーフの状態は、各チャンネル・ストリップの [Safe]LED が点灯しているかどうかによっても判断できます。

[Safe] スイッチをオートメーション・モード、ソロ・モード、またはバンク・モードに設定する方法は、58 ページの「インプット・セーフ・スイッチ（Input Safe Switches）」をお読みください。

チャンネルのセーフ状態を切り替えるには :

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 ACS のインプット・セクションの [Safe] スイッチを押します。現在のチャンネルがオートメーション・セーフであればスイッチが点灯し、ソロ・セーフであれば点滅し、バンク・セーフであれば急速に点滅します。

ディレイ

インプット・チャンネルまたは FX リターンには、可変ディレイが適用できます。ディレイの範囲は、0 から 250 ミリ秒です。

コンソールからチャンネルへディレイを適用するには :

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択し、チャンネル・コントロール・セクションの操作対象にします。

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Input] スイッチを押します。

3 ディレイのエンコーダを押してチャンネルへディレイを適用します。

4 ディレイのエンコーダを調整して、チャンネルのディレイの値を設定します。

チャンネルのソロ

ソロ・モードは 3 つあります。ソロ・イン・プレース（SIP）、プリ・フェーダー・リッスン（PFL）、アフター・フェーダー・リッスン（AFL）で、ロ・バス操作の設定にはいくつかのオプションがあります。チャンネルを VCA の一部としてソロにすることもできます。

第 15 章の [ソロ・バスとモニター・バス] 参照。

チャンネルをソロにするには :

· チャンネルの [Solo] スイッチを押します。[Solo] スイッチが点灯し、そのチャンネルが直接ソロになっていることを示します。

チャンネルのミュート

チャンネルを直接ミュートするには :

· チャンネルの [Mute] スイッチを押します。[Mute] スイッチが点灯し、そのチャンネルが直接ミュートされていることを示します。

チャンネルをミュートする方法は 3 つあります。チャンネルの [Mute] スイッチを押してミュートする方法、別のチャンネルをソロにした結果としてュートする方法、ミュート・グループまたは VCA のメンバとしてミュートする方法です。詳しくは、Chapter 16, メミュートとミュート・グループモをお読みください。

チャンネルのレベル

チャンネルのレベルは、インプットや FX リターンのフェーダーまたは画面のフェーダーを使って調整できます。現在選択されているチャンネルはフレックス・チャンネルからも調整できます。

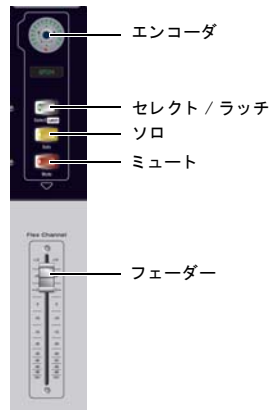
インプット・チャンネルのレベルは、VCA の作用も受けます。詳しくは、79 ページの「VCA のアサインと使用」をお読みください。

チャンネルのフェーダー

チャンネルのフェーダーは、チャンネルのレベルを – ∞ (–INF) から +12 dB まで操作します。コンソールのフェーダーまたは画面のフェーダーを使って個々のチャンルのレベルを調整してください。

インプットおよびアウトプット・フェーダーの配置について詳しくは、第 5 章の「チャンネルのナビゲーションと選択」をお読みください。

フレックス・チャンネル

フレックス・チャンネルは、現在選択されているインプット・チャンネル専用のフェーダー、エンコーダ、LCD ディスプレイ、チャンネル・セレク・スイッチ、ソロ・スイッチ、ミュート・スイッチを提供します。フレックス・チャンネルは、重要なインプット・チャンネルを常に操作するめにラッチすることができます。

フレックス・チャンネル

デフォルトの選択チャンネル・モードでは、現在選択されているインプット・チャンネルがフレックス・チャンネルに反映されます。フレックス・チャンネルのエンコーダは、現在のエンコーダ・アサインメント・モード（ゲイン、パン、HPF、または AUX センド）に従います。フレックス・チャンネルの LCD は、現在のチャンネル名またはエンコーダのパラメータを緑色で表示します。

フレックス・チャンネル・モードでは、フレックス・チャンネルがチャンネルへラッチ（ロック）されます。これによって別のチャンネルを選択したりフェーダー・バンクを変更してもフレックス・チャンネルのアサインメントは変わらず、最も重要なインプットを常に操作することができます。

コンソールでフレックス・チャンネルをラッチするには：

1 フレックス・チャンネルへアサインするインプットまたはアウトプットを選択します。

2 フレックス・チャンネルの [Select/Latch] スイッチを押します。確認のためのダイアログが画面に表示されます。

[Select/Latch] スイッチをダブル・プレスすると、チャンネルのラッチと確認ダイアログの消去を 1 回の動作で行えます。

3 フレックス・チャンネルの [Select/Latch] スイッチをもう一度押し（または画面上の [Latch] をクリックし）、アサインメントを確定します。[Cancel] をクックするとアサインメントが取り消されます。

フレックス・チャンネルをラッチすると、フレックス・チャンネルの LCD はテキストを赤色で表示します。

画面上でフレックス・チャンネルをラッチするには：

- 目的のチャンネルを右クリックし、[Latch <channel>] を選択します 。

選択チャンネル・モードに戻るには：

- フレックス・チャンネルの [Select/Latch] スイッチをダブル・プレスします。フレックス・チャンネルへアサインされていたチャンネルが ACS の選択チンネルになり、フレックス・チャンネルが選択チャンネル・モードに戻ります。

または

- 画面上で現在ラッチされているチャンネルを右クリックし、[Unlatch <channel>] を選択します。

インプット・ダイレクトを使う

インプット・ダイレクト・モードは、内蔵ダイナミクスと内蔵 EQ の処理およびインプット・チャンネルと FX リターンのすべてのインサートを完全にバイパスします。このモードは、トップ・オブ・チャンネル・ピックオフからチャンネル・フェーダーへ直接入力信号を送ります。

インプット・チャンネルや FX リターンのすべてのプロセッシングをバイパスするには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 [Inputs] ページを表示します。

3 [Inputs] ページの [Config] セクションにある選択チャンネルの [Input Direct] ボタンをクリックします。ボタンが点滅し、インプット・ダイレクト・モードになっていることを示します。

インプット・ダイレクト・ボタン

第 9 章：アウトプットとルーティング

この章では以下の方法を説明します。

- メイン、アウトプット、バスの構成と名前変更
- パッチベイでアウトプットとバスをハードウェア・アウトプットへアサインする
- アウトプットをメイン、グループ、AUX センド、マトリックスのミキサーへルーティングする
- アウトプットでプラグインのインサートとグラフィック EQ を使う
- ダイレクト・アウトプットのアサインとルーティング
- アウトプット・チャンネルのパラメータを調整する
- VCA を使う

アウトプットを構成する

VENUE SC48 のアウトプット・バスの種類は以下のとおりです。メイン、グループ、AUX、マトリックス。

メイン

メイン・バスは、L－R+M フォーマットまたは L－C－R フォーマットに設定できます。詳しくは、73 ページの「メイン・バスの構成」をお読みください。

メイン・バスは、アウトプット・セクションのメイン専用のコントロールとフェーダーで操作します。

グループ

グループ・バスは 8 つあります。グループ・バスは、AUX/ グループ・バス構成の一部としてモノまたはステレオに設定できます。See メAUX バスとグループ・バスの構成モ on page 74.

グループのアウトプットは、アウトプット・セクションのフェーダーとエンコーダで操作できます。

第 10 章の［グループ］参照。

AUX

最大 16 の AUX バスが使用できます。使用できる AUX バスの数は、システムの AUX/ グループ・バス構成の一部として設定します。See メAUX バスとグループ・バスの構成モ on page 74.

AUX バスのアウトプットは、アウトプットのフェーダーで操作できます。

詳しくは、第 11 章の「AUX センド」をお読みください。

マトリックス・ミキサー

マトリックス・ミキサーは 8 つあります。各マトリックス・ミキサーは独立した 12- イン /1- アウト（モノ）のサブミキサーで、隣接したマトリック・ミキサーはステレオ・ペアとしてリンクできます。マトリックス・ミキサーでは、最大 12 のインプットをインプット・ソースとして使用できます。このインプット・ソースには、AUX、グループまたはメイン・バスと、最大 8 つのインプット・チャンネル、FX リターン、またはハードウェア・ンプットを自由に組み合わせることができます。

ユーザー・ソースのインプットのアサインメントは、マトリックスのデータ・タイプの一部としてスナップショットに保存されます。

マトリックスのソース用プリ / ポスト・フェーダー・タップは、[Options] ページの [Pickoffs] タブでアサインします。

マトリックスのアウトプットは、アウトプットのフェーダーで操作します。マトリックスのインプットは、特定のマトリックスが選択されたときエンコーダで操作します。

第 12 章の［マトリックス・ミキサー］参照。

メイン・バスの構成

メイン・バスは以下のいずれかに設定できます。

L－R plus Mono 左右のチャンネル間の信号を L-R バスに振り分け、合算した信号を別のモノ・バスに送ります。

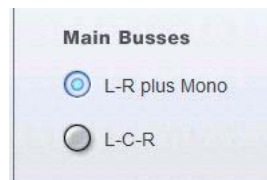
L－C－R 信号を左、中央、右チャンネルに振り分けます。

構成を変更すると、オーディオが中断したり、レベルが変わることがあります。

メイン・バスを設定するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [System] タブをクリックします。

3 [Edit] をクリックします。

メイン・バス構成を設定する

4 メイン・バスの構成を選択します。

5 [Apply] をクリックします。新しいメイン・バス構成でシステムが再起動します。

AUX バスとグループ・バスの構成

AUX とグループは、システム・バスを共同で使用します。構成のオプションは、以下のとおりです。

16 AUX + 8 モノ・グループ システム・バスを 16 モノ AUX バスと 8 モノ・グループ・バスに分けます。

8 AUX + 8 ステレオ・グループ システム・バスを 8 モノ AUX バスと 8 ステレオ・グループ・バスに分けます。

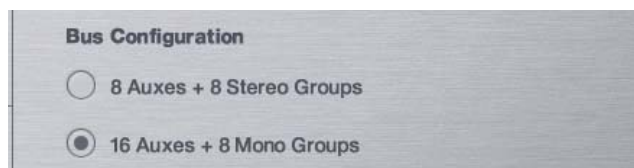
 構成を変更すると、オーディオが中断したり、レベルが変わることがあります。

AUX/ グループ・バスを設定するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [System] タブをクリックします。

3 [Edit] をクリックします。

4 バス構成を選択します。

バス構成を選択する

5 [Apply] をクリックします。新しいバス構成でシステムが再起動します。

バス構成を変更すると消去されるデータ

バス構成を変更すると、すべてのグループのコンソールの設定と保存されているスナップショットがクリア（デフォルトへリセット）されます。

AUX バスをリンクする

奇数 / 偶数バス・ペアをリンクし、入力信号をパンできます。AUX バス・ペアのリンクは全体に適用され、すべてのチャンネルにリンクされた状態表示されます。AUX のリンクについて詳しくは、87 ページの「ステレオ用に AUX バスをリンクする」をお読みください。

チャンネルの名前変更

アウトプット・チャンネルの名前は、[Outputs] ページまたは [Patchbay] ページで変更できます。

アウトプット・チャンネルの名前を変更するには：

1 [Outputs] ページまたは [Patchbay] ページを表示します。

2 名前を変更するチャンネルを、[Select] スイッチを押すか画面をクリックして選択します。

3 チャンネル名をダブルクリックします。

[Outputs] ページでアウトプット・チャンネルの名前を変更する

4 新しい名前をタイプし、コンピュータのキーボードの Enter キーを押します。

[Patchbay] で名前を変更するときは、グリッドの横のチャンネル名をダブルクリックしてテキストを編集します。キーボードの Tab を押すと次のチャンネルへ、Shift+Tab を押すと前のチャンネルへ移動します。

バスをハードウェア・アウトプットへアサインする

メイン、グループ、AUX、マトリックス・ミキサーのアウトプットは、システム上の任意のハードウェア・アウトプットへアサインできます。使用できるアウトプットは、以下のとおりです。

- [Stage] のオーディオ・アウトプット
- [FOH]（ローカル）のオーディオ・アウトプット
- ProTools のレコーディングのインプット

[Patchbay] でバスまたはミキサーのアウトプットをハードウェア・アウトプットへアサインするには：

1 [Patchbay] ページの [Outputs] タブをクリックします。

2 チャンネル・グリッドの左の [Mains]、[Mtx]（Matrix）、[Aux]、または [Grp]（Groups）をクリックします。

3 チャンネル・グリッドをクリックして、バスまたはマトリックス・ミキサーのアウトプット（左）をハードウェア・アウトプット（上）へアサイします。

[Patchbay Outputs] ページでアウトプットをアサインする

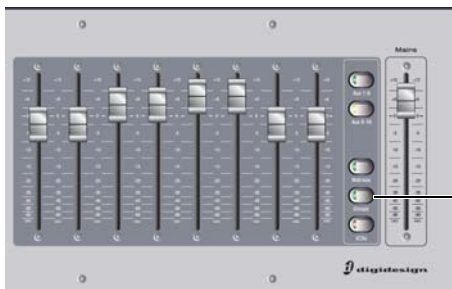
[Patchbay Outputs] ページには、バスまたはミキサーとその送り先の名前が表示されます。[Outputs] ページと [Patchbay Outputs] ページのチャンネル名の下にも送り先が表示されます。

[Patchbay Outputs] ページのアウトプット名と送り先

グループのアウトプットをメイン・バスヘルーティングする

グループのアウトプットは、コンソールまたは画面上からメイン・バスヘルーティングできます。

ACS でグループのアウトプットをメイン・バスヘルーティングするには：

1 アウトプット・フェーダー・アサインメント・セクションの [Groups] スイッチを押して、フェーダーへグループのレベル操作をアサインします。

アウトプット・フェーダーへグループをアサインする

2 グループの [Select] スイッチを押して、メイン・バスへアサインする各グループを選択します。

3 バス・アサイン・セクションの [L-R]（左右）スイッチまたは [C/Mono]（センター / モノ）スイッチを押して点灯させます。

バス・アサイン・スイッチ

4 チャンネルのフェーダーを操作してグループのアウトプット・レベルを設定します。

アウトプット・エンコーダ上のグループ・ルーティング表示

アウトプットのエンコーダのインジケータ LED は、以下のとおりメイン・バスのアサインメントを示します。

オフ グループはメインにルーティングされていません。

黄 グループのアウトプットがメイン L-R バスヘルーティングされています。

緑 グループのアウトプットがメイン C/M バスヘルーティングされています。

赤 グループのアウトプットがメイン L-R バスとメイン C/M バスの両方ヘルーティングされています。

画面上でグループのアウトプットをメイン・バスヘルーティングするには：

1 [Outputs] ページを表示し、メイン・バスヘルーティングするグループのチャンネル・フェーダー・ストリップを選択します。

2 画面上の [Bus Assign] ボタンをクリックし、選択したグループのバス・アサインメントを切り替えます。

[Output] ページでグループのアウトプットをメイン・バスヘアサインする

アウトプット・バス上でインサートを使用する

メイン、グループ、AUX、マトリックス上では、ソフトウェア・プラグイン・インサートとグラフィック EQ が使えます。

アウトプット・バス上でプラグイン・インサートを使う

アウトプット・バスへのプラグインの挿入は、[Outputs] ページで行ないます。

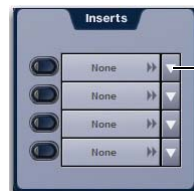
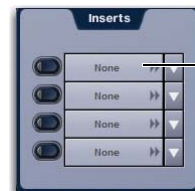
アウトプット・バスにプラグインを挿入するには：

1 [Outputs] ページを表示し、プラグインを挿入するバスを操作の対象にします。

2 [Outputs] ページのインサート・セクションで以下のいずれかを行ないます。

- 4 つあるインサート・ポップアップメニューの 1 つをクリックし、プラグイン・ラックのサブメニューからプラグインを選択します。

または

- 4 つある [Inserts] ボタンの 1 つをクリックしてプラグイン・ラックを表示し、プラグイン・ラックのコントロールを使って信号のルーティングを行なます。

[Outputs] ページでプラグイン・インサートをアサインする

プラグイン・インサートの名前が画面のプラグイン・インサート・ボタンに表示されます。

プラグインについて詳しくは、第 19 章の「プラグイン」をお読みください。

インサートの適用とバイパス

ハードウェア・インサートとプラグイン・インサートをアウトプット・バスへアサインしたら、コンソールまたはアウトプット・ページのコントロールでこれらを適用またはバイパスできます。

アウトプット・バスへ内蔵グラフィック EQ を挿入する

以下の種類のアウトプット・バスへ内蔵の 31 バンド・グラフィック EQ を挿入することができます。メイン、グループ、AUX、マトリックス。システムの構成によって、最大 24 のグラフィック EQ が使用できます。

グラフィック EQ の設定と使用方法について詳しくは、138 ページの「アウトプット用グラフィック EQ」をお読みください。

アウトプット・バスにグラフィック EQ を挿入するには：

1 バスの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 [Outputs] ページの [31-Band Graphic Equalizer] タブをクリックします。

3 グラフィック EQ ポップアップメニューをクリックし、モノまたはステレオのグラフィック EQ を選択します。グラフィック EQ 全体が画面に表示されます。

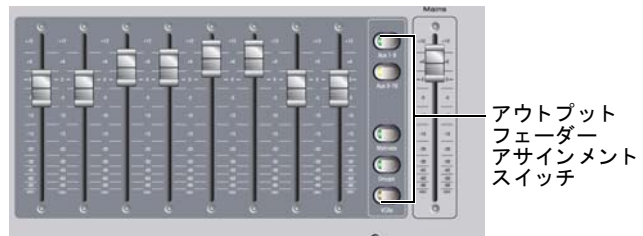
[Outputs] ページに表示されたグラフィック EQ

アウトプットのコントロールを調整する

アウトプットは、アウトプットのフェーダー、エンコーダ、スイッチを使って操作します。

アウトプットのレベル

アウトプット・フェーダーでアウトプットのレベルを操作するには：

1 操作するアウトプット・フェーダー・バンクを選択します。

アウトプット・フェーダー・コントロール

2 フェーダーを操作して、アサインしたアウトプットのレベルを変更します。

リンクした AUX バスのアウトプット・フェーダー間のオフセットを設定するには：

1 アウトプット・フェーダー・アサインメント・セクションにある以下のスイッチの 1 つを押します。

2 以下のいずれかを行います。

- リンクしたバスのアウトプット・フェーダーの 1 つに触れ、もう 1 つのフェーダーを動かします。
- キーボードの Start (Win) キーを押さえ、画面上のリンクした AUX バス・フェーダーの 1 つを動かします。

フェーダー間のオフセットは、1 つのフェーダーが最大値または最小値になるまで維持されます。

アウトプットの極性（位相）反転

アウトプット・バスの信号の極性は、反転させることができます。アウトプットがステレオの場合（ステレオ・グループのバス）は、左チャンネルだけが反転します。

アウトプット・バスの極性を反転するには：

1 バスの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 ACS のインプット・セクションの極性反転スイッチ（Ø）を押します。極性が反転すると、スイッチが点灯します。

アウトプットのソロ

アウトプット・バスのソロを操作するには：

1 アウトプット・セクションのスイッチの 1 つを押します。

2 アウトプット・セクションの [AFL] スイッチを押して、そのアウトプット・バスのソロを切り替えます。

アウトプットのバンキングが AFL の選択に従うように設定でき、その逆の設定もできます。バスのソロ操作について詳しくは、第 15 章の「ソロ・バスとモニター・バス」を参照してください。

アウトプットのミュート

アウトプット・バスのミュートを操作するには：

1 アウトプット・セクションにあるスイッチの 1 つを押します。

2 アウトプット・セクションの [Mute] スイッチを押して、そのアウトプット・バスのミュートを切り替えます。

ミュートの操作について詳しくは、第 16 章の「ミュートとミュート・グループ」を参照してください。

アウトプットのディレイ

可変ディレイを、メイン・バス (L、R、C/M)、AUX バス、マトリックス・ミキサーのアウトプットへ適用できます。

AUX バスへディレイを適用するには：

1 AUX バスの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 チャンネル・コントロールの [Input] スイッチを押します。

3 ディレイのロータリー・エンコーダを押してディレイを適用します。

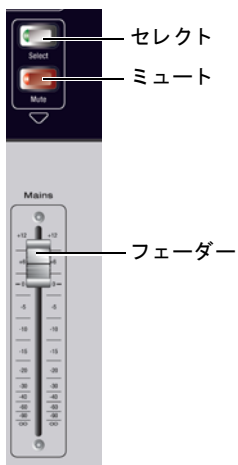
4 ディレイのロータリー・エンコーダを回してディレイ値を調整します。

以下のとおり、ディレイ値はアウトプットの種類によって異なります。

- メインとマトリックス・ミキサーでは最大 500 ms
- AUX センドでは最大 250 ms

メイン・バスのコントロールを調整する

メイン・バスのアウトプット・レベル

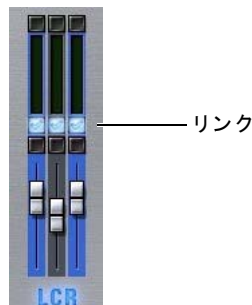
メイン・バスのアウトプット・レベルは、アウトプット・フェーダーの右側にあるメイン・フェーダーで操作します。

アウトプット・セクションのメイン・フェーダーとコントロール

左、右、センター / モノ・バスは、個別に、またはまとめて操作することができます。メイン・バスの各レベル間にはオフセットを設定することでき、メイン・バスのどのような組み合わせにも適用できます。バス間のオフセットは、バスの 1 つが最小または最大になるまで維持されます。

メインをリンクする

3 つのメイン・フェーダーをリンクして、レベルやミュートをグループで操作することができます。

メイン・バスのアウトプット・レベルを操作するには：

1 [Outputs] ページで、画面上の左、右、センター / モノのアウトプット・ストリップのチャンネル・リンク・ボタンを押して組み合わせ、そのバスの操作をメイン・フェーダーへアサインします。

[Outputs] ページのメイン・フェーダーのリンク・セレクタ

2 メイン・フェーダーを操作して、アサインしたバスのレベルを変更します。

メイン・バスのミュート

メイン・バスのミュートは、メイン・フェーダーの上にある [Mute] スイッチで操作します。メイン・バスの少なくとも 1 つがミュートされていると他の（リンクされていない）バスがミュートされていなくても、メインの [Mute] スイッチが点滅します。

メイン・バスのミュートを操作するには：

1 [Outputs] ページで、画面上の左、右、センター / モノのアウトプット・ストリップのチャンネル・リンク・ボタンを押して組み合わせ、そのバスの操作をメイン・フェーダーへアサインします。

2 [Mute] スイッチを押して、アサインしたバスのミュートを切り替えます。

メイン・バスのディレイ

任意のメイン・バスに、可変ディレイ（0 〜 500 ms）が適用できます。

メイン・バスへディレイを適用するには：

1 メイン・セクションの [Select] スイッチを繰り返して押してメイン・バスを選択するか、または画面上でメイン・バスを選択して、ディレイを適用るメイン・バスを操作の対象にします。

2 チャンネル・コントロールの [Input] スイッチを押します。

3 ディレイのエンコーダを押してディレイを適用します。

4 画面上のロータリー・エンコーダを回してディレイ値を調整します。

メイン・バス・センター・ダイバージェンス・オプション

メイン・バスが L-C-R（Left-Center-Right）モードに設定されているとき、センター・ダイバージェンスの設定はセンター・アウトプットに送られる信号の量を決めます。

?センター・ダイバージェンスが 100% のとき、センターにパンニングされたチャンネルはセンター・アウトプットにのみ送られます。

?センター・ダイバージェンスが 0% のとき、センターにパンニングされたチャンネルは左右のアウトプットに等しく送られます（ファントム・センー）。

?0% から 100% の間のセンター・ダイバージェンスの設定は、値が 100% に近づくほどセンター・チャンネルが目立つようになります。

センター・ダイバージェンスを設定するには：

1 [Options] > [Busses] タブを表示します。

2 パンニング・セクションで、センター・ダイバージェンスのフィールドをクリックし、値を上下にドラッグします（または値をタイプします)。

3 キーボードの Enter または Return を押して設定を確定します。

メイン・バス自動遅延補正

VENUE システムは、グループの使用やメイン・バスへの信号経路にあるプラグインによって生じる遅延を自動的に補正します。複数の送り先からメイン・バスに届く信号に遅延を自動的に適用し、時間の整合性を維持します。

メイン・ミックスのモニタリング

メイン・ミックス（メイン・バス上の信号）は、モニター・バスへ送ってモニターやヘッドフォンにルーティングできます。See メイン・ミックスをモニター・バスへ送るÆ on page 115.

ダイレクト・アウトプット

すべてのインプット・チャンネルとアウトプット・バスにダイレクト・アウトプット機能があります。

ダイレクト・アウトプットの送り先は以下のとおりです。

- [Stage] のオーディオ・アウトプット
- [FOH] のオーディオ・アウトプット
- Pro Tools のレコーディングのインプット
- プラグイン

送り先には 1 つのダイレクト・アウトプット信号だけを送ることができます（複数のダイレクト・アウトプット信号を 1 つのアウトプットにルーテングすることはできません)。

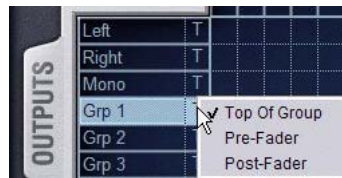
チャンネルやバスをダイレクト・アウトプットにルーティングするには：

1 ダイレクト・アウトプットへルーティングするチャンネルまたはバスの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 [Patchbay] の [Directs] ページで、ルーティングするチャンネルまたはバスの種類のタブをクリックします。

3 チャンネル・グリッドをクリックし、チャンネルまたはバス（左）を選択可能なアウトプット（上）へルーティングします。

[Patchbay Directs] ページでダイレクト・アウトプットをアサインする

4 チャンネルまたはバスの名前の右側にある文字をクリックすると表示されるポップアップ・メニューから、ダイレクト・アウトプットのピックオ・ポイントを選択します。

[Patchbay Directs] ページでダイレクト・アウトプットのピックオフ・ポイントを選択する

5 コンソールのチャンネル・コントロールの [Input] スイッチを押します。

6 ダイレクト・アウトのエンコーダを押し、[On] インジケータ LED を点灯させます。

7 ダイレクト・アウトのエンコーダを回して、ダイレクト・アウトプットのレベルを設定します。

ダイレクト・アウトプット信号には、最大 12 dB のゲインを追加できます。ダイレクト・アウトプットのレベルは選択チャンネルのディスプレイに示され、コントロールは画面の [Patchbay]、[Inputs]、[Outputs] ページに表示されます。

ダイレクト・アウトプットのピックオフ・ポイント

ダイレクト・アウトプット信号のピックオフ・ポイントは、[Patchbay] の [Directs] ページで選択します。チャンネルやバスの種類によって、以下のピクオフ・ポイントが選択できます。

ダイレクト・アウト用ピックオフ

チャンネルの種類	選択できるピックオフ位置
インプット	トップ・オブ・チャンネル インサート・リターン プリ / ポスト・フェーダー
FX リターン	トップ・オブ・リターン プリ / ポスト・フェーダー
アウトプット	トップ・オブ・バス プリ・フェーダー ポスト・フェーダー

ダイレクト・アウトプットのピックオフ・ポイントを設定する

インプット用のダイレクト・アウトプット・ピックオフ・ポイントを設定するには：

1 [Options] ページの [Pickoffs] タブをクリックします。

2 [Input Strip Fader Pickoff Point] の下の [Pre-Fader] または [Post-Fader] をクリックします。

マトリックス・ミキサー

8 つのマトリックス・ミキサーを使って、8 つのインプット・チャンネルのモノ・ミックスを任意のハードウェア・アウトプットやバス送りのプラインへ送ることができます。

各マトリックスは、12- イン /1- アウトのモノ・ミキサーで、インプット・ソースとしてグループ・バス、AUX バス、3 つのメイン・バス (L－C－R または L－R+M) をアサインできます。マトリックスのインプットのレベルは、マトリックスを選択したときにアウトプットのエンコーダから操作します 隣接するマトリックス・インプットはリンクまたはリンク解除できます。

マトリックス・ミキサーの奇数 / 偶数ペアは、マトリックスのステレオ・アウトプット・バスからリンクできます。各マトリックス・ミキサーのスター・アウトプットは、アウトプット・フェーダーで操作します。

第 12 章の [マトリックス・ミキサー] 参照。

VCA のアサインと使用

VCA のコントロールは、従来の VCA（Voltage Controlled Amplifier）の操作をエミュレートしています。最大 8 つのフェーダーを使って、インプット・チャンルと FX リターンまたはアウトプット・チャンネル・フェーダー・ゲインを遠隔操作できます。

VCA がレベルを操作するのは、アサインしたチャンネルだけです。アウトプット・バスを合算する機能はありません。

VCA は VCA フェーダーにアサインした各チャンネルのフェーダー・ゲインを遠隔操作しますが、これらのチャンネルのフェーダー位置を変更することありません。VCA に属するチャンネルの累積ゲインの限度は +12 dB です。

チャンネルを VCA へアサインする

VCA にチャンネルをアサインするには：

1 アウトプット・フェーダー・セクションの [VCA] スイッチを押します。

2 メンバーをアサインする VCA を選択します。

3 アウトプット・セクションの右側にある [Multi-Assign] スイッチを押します。

4 VCA へアサインするインプット・チャンネル、FX リターン、またはアウトプット・チャンネルの [Select] スイッチを押します。

5 点滅している [Multi-Assign] スイッチを押してアサインメントを確定するか、[Cancel] スイッチを押してアサインメントを取り消します。

チャンネル・ストリップに VCA の作用を表示

チャンネルの「実効ゲイン」は、各チャンネル・フェーダーとそのチャンネルに作用している VCA のレベルを組み合わせたものです。

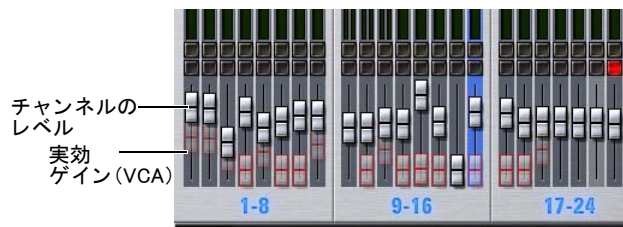
インプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルでは、VCA のレベルが作用した結果（実効ゲイン）を画面上に表示します。これによって、VCA がそれぞれのチャンネルやバスにどのように作用しているかを常に確認できます。

画面上の VCA の表示

VENUE は、[Inputs] ページと [Outputs] ページのフェーダーに透明な 2 つ目のフェーダー・キャップを表示して実行ゲインを示します。

選択チャンネル 選択チャンネルが VCA によって操作されているときは、VCA ゲインが作用した結果が透明のフェーダー・キャップで表示されます。

選択チャンネルに表示された実効ゲイン（VCA が作用した結果）

インプットとアウトプットのページ [Inputs] ページと [Outputs] ページでは、VCA がアサインされているチャンネル・フェーダーに赤いゴースト・フェーダー・キャッが表示されます。

画面上に表示された実効ゲイン（VCA が作用した結果）

ゴースト・キャップの透明度は VCA のレベルによって変わります。
- 淡いキャップは VCA ゲイン値が小さいことを示しています。
- 明るいキャップは VCA ゲイン値が大きいことを示しています。

チャンネルの VCA 表示をオンまたはオフにする

デフォルトでは、チャンネルの VCA の表示はオンになっています。VCA の表示は [Options]>[Interaction] ページでオフにできます。

[Options]>[Interaction] ページの表示設定

チャンネルの VCA の表示をオフまたはオンに切り替えるには：

1 [Options] > [Interaction] ページへ移動します。

2 [Displays]セクションの[Show VCA Contribution]をクリックして選択または選択解除します。

VCA のメンバを表示する

VENUE SC48 では、グループ、VCA、ミュート・グループのメンバ（アサインされたチャンネル）を簡単に見ることができます。

VCA のメンバを見るには：

1 [VCA] スイッチを押して、アウトプット・フェーダーを VCA にバンクします。

2 [Default]（Alt）スイッチを押さえ、アウトプット・セクションの [Multi Assign] スイッチを押します。[Multi Assign] スイッチの LED が点灯し、マルチ・アサン・モードであることを示します。

VCA のアサインメントが各チャンネル・ストリップの LCD に点滅する数字で表示されます（数字は各チャンネルがアサインされている VCA を示していま）。

VCA メンバ表示モードを解除するには：

- [Multi-Assign] スイッチまたは [Cancel] スイッチを押します。

VCA を使う

VCA メンバのレベルを調整するには：

1 [VCA] スイッチを押して、アウトプット・フェーダーに VCA のコントロールをアサインします。

2 メンバを調整する VCA のフェーダーを操作します。

VCA のメンバをソロにするには：

- ソロにするメンバの VCA チャンネルの [Solo] スイッチを押して点灯させます。

インプット・チャンネルのソロ・モード（PFL または AFL）は、[Options]>[Busses] ページの現在の設定に従います。

インプット・チャンネルのソロ・モード（PFL または AFL）は、[Options]>[Busses] ページの現在の設定に従います。

VCA のメンバをミュートするには：

- ミュートする VCA チャンネルの [Mute] スイッチを押します。

VCA に含まれるチャンネルの Mute LED が点滅し、VCA によってミュートされていることを示しま。

VCA スピル

VCA を「スピル」すると、VCA にアサインしたチャンネルだけがインプット・セクションに表示されます。VCA スピルは、インプット・フェーダーのバンクを切り替えることなく、特定の VCA にアサインされたチャンネルを一度に表示する機能です。

VCA をスピルするには：

1 VCA のアウトプット・フェーダー・バンクを選択します。

2 VCA の [Select] スイッチをダブルプレスして、インプット・フェーダーへそのメンバを表示します。

選択した VCA の [Select] スイッチの LED が点滅し、現在のインプットの [Bank A–D] スイッチまたは [FX Return 1–8] スイッチも点滅します。バンク・セーフになっているチャンネルは表示されません（バンク・セーフの状態は変わりません）。

VCA のメンバが 16 以下の場合は、インプット・フェーダーに右詰でチャンネルが表示されます。これはチャンネルをできるだけコンソールの中央に示するためです。使用しないチャンネル・ストリップは空白で非アクティブになります。

16 以上のメンバを含む VCA の場合は、最初の 16 だけが表示されます。

VCA スピルを解除するときは、以下のいずれかを行います。
- 現在スピルしている VCA の [Select] スイッチをダブルプレスします。
- [Bank]（A–D）スイッチの 1 つを押します。
- [FX Returns 1–8] スイッチを押します。
- [GEQ] スイッチを押します。
- 画面のダイアログの [Exit VCA Spill] をクリックします。

スピル中に他の VCA を選択します。

スピル・モードのときに他の VCA を選択すると、その VCA がスピルされます。

第 10 章：グループ

この章では以下の方法を説明します。

・ グループ・バスを構成する
・ グループのルーティング
・ グループ・バスのパラメータの調整

グループ・バスを構成する

アウトプット・セクションには、8 つのグループ・バスがあります。グループのアウトプットは、メイン・アウトプット・バス、バス送りのプライン、マトリックス・ミキサー、システム上の任意のハードウェア・アウトプットへアサインできます。

グループ・バスは、AUX/ グループ・バス構成の一部としてモノまたはステレオに設定できます。74 ページの「AUX バスとグループ・バスの構成」参照。

インプット・チャンネルと FX リターンをグループへルーティングする方法については、65 ページの「チャンネルをメイン・バスとグループ・バスへルーティングする」をお読みください。

インプットをグループ・バスへルーティングする

一度に複数のチャンネルを 1 つのグループへアサインするには：

1 [Groups] スイッチを押して、アウトプット・フェーダーをグループ・バスへ配置します。

2 チャンネルをアサインするグループ（1–8）のアウトプット・ストリップの [Select] スイッチを押します。

3 アウトプットのエンコーダの近くにある [Multi-Assign] スイッチを押します。[Multi Assign] スイッチとアウトプットの [Select] スイッチが点滅します。

4 選択したグループへルーティングするチャンネルの [Select] スイッチを押します。

5 再度 [Multi Assign] スイッチを押して、アサインメントを確定します。

または

? 別のグループを選択して現在のアサインメントを確定し、マルチ･アサイン・モードのまま、新しい操作対象のバスにチャンネルをアサインしま。

複数のチャンネルを複数のグループ・バスへルーティングするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

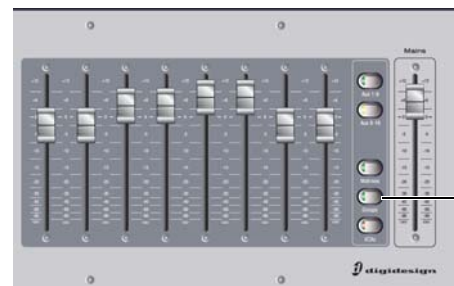
2 バス・アサイン・セクションの [Group] スイッチの 1 つを押して点灯させます。

グループをメインへアサインするバス・アサイン・スイッチ

グループのアウトプットをメイン・バスへルーティングする

グループのアウトプットは、ACS または画面上からメイン・バスへルーティングできます。

ACS でグループのアウトプットをメイン・バスへルーティングするには：

1 アウトプット・フェーダー・アサインメント・セクションの [Groups] スイッチを押して、フェーダーへグループのレベル操作をアサインします。

アウトプット・フェーダーへグループをアサインする

2 グループの [Select] スイッチを押して、メイン・バスへアサインする各グループを選択します。

3 バス・アサイン・セクションの [L–R]（左右）スイッチまたは [C/Mono]（センター / モノ）スイッチを押して点灯させます。

グループをメインへアサインするバス・アサイン・スイッチ

画面上でグループのアウトプットをメイン・バスへルーティングするには：

1 [Outputs] ページを表示し、メイン・バスへルーティングするグループを選択します。

2 画面上の [Bus Assign] ボタンをクリックし、選択したグループのバス・アサインメントを切り替えます。

[Output] ページでグループのアウトプットをメイン・バスへアサインする

グループ・バスのアサインメントを管理する

以下のセクションではグループのスピル、表示、コピー（複製）、リセットの方法とグループ・バスのアサインメントについて説明します。

グループ・スピル

グループを「スピル」すると、そのグループにアサインされたチャンネルだけをインプット・セクションに配置できます。グループ・スピルは、インプット・フェーダーのバンクを切り替えることなく、特定のグループにアサインされたチャンネルを一度に表示する機能です。

グループをスピルするには：

1 グループのアウトプット・フェーダー・バンクを選択します。

2 グループの [Select] スイッチをダブルプレスして、そのメンバをインプット・フェーダーにスピルします。

選択したグループの [Select] スイッチの LED が点滅し、現在のインプットの [Bank]（A-D）スイッチまたは [FX Return 1-8] スイッチも点滅します。バンク・セフになっているチャンネルは非表示になります（ただしバンク・セーフの状態は変わりません）。

グループのメンバが 16 以下の場合は、インプット・フェーダーに右詰でチャンネルが表示されます。これはチャンネルをできるだけコンソールの央に表示するためです。使用しないチャンネル・ストリップは空白で非アクティブになります。

16 以上のメンバを含むグループの場合は、最初の 16 だけが表示されます。

グループ・スピルを解除するときは、以下のいずれかを行います。

- 現在スピルしているグループの [Select] スイッチをダブルプレスします。
- [Bank]（A-D）スイッチの 1 つを押します。
- [FX Returns 1-8] スイッチを押します。
- [GEQ] スイッチを押します。
- 画面のダイアログの [Exit Group Spill] をクリックします。

スピル中に他のグループを選択します。

スピル・モードのときに他のグループを選択すると、そのグループがスピルされます。

スピルの特別な場合

フェーダー

グループ・スピルを実行したときにフェーダーに触れていいると、そのフェーダーはオフラインになります。フェーダーを放すとオンラインに戻ります。

グループ・バスのアサインメントを見る

グループ・バスのアサインメントは、コントソールのインプット・セクションや画面上のグループ・メンバー一覧で見ることができます。

インプット・セクションでグループ・バスのアサインメントを見る

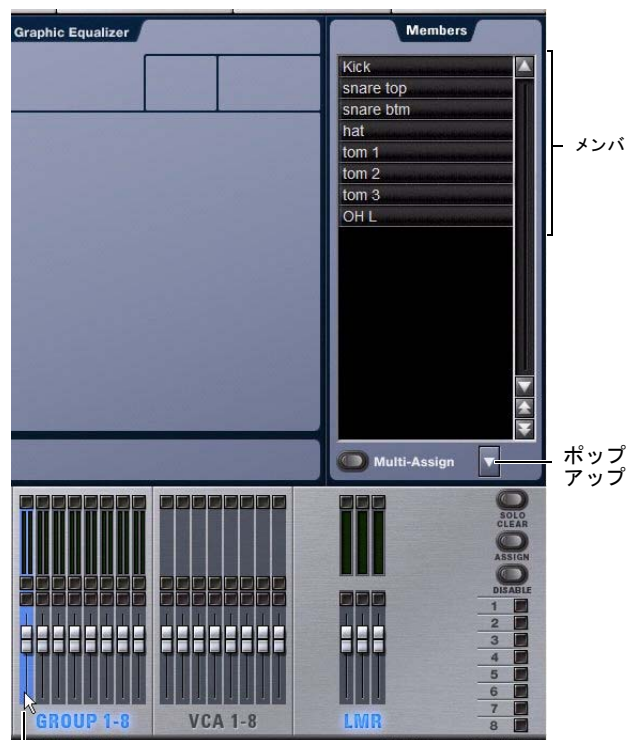
コンソールでグループのメンバを見るには：

1 [Groups] スイッチを押して、アウトプット・フェーダーをグループへ配置します。

2 [Default] スイッチを押さえ、アウトプット・セクションの [Multi Assign] スイッチを押します。

グループのメンバが各チャンネル・ストリップの LCD に表示されます（点滅します）。番号は各チャンネルがアサインされているグループを示してます。

画面上でグループ・バスのアサインメントを見る

グループ・バスのチャンネルが画面上でターゲットになっているときは、[Outputs] ページの右側のリストにそのメンバが表示されます。

[Outputs] ページに表示されたグループのメンバ

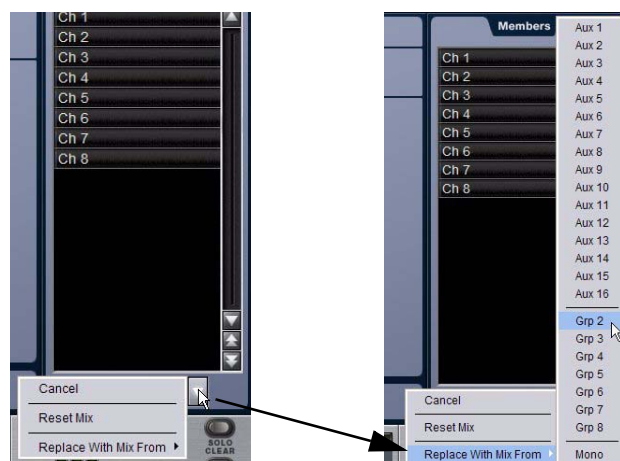
グループ間でアサインメントをコピーする

現在のインプットのアサインメントは 1 つのグループから別のグループへコピーできます。グループがステレオの場合は、アサインメントはリンされた他のバスからコピーできます。これによって、モニター・ミックスを簡単に複製できます。

⚠ *グループ・バスのアサインメントをコピーすると、目的のグループ・バスのアサインメントはすべて上書きされます。*

グループ・バス間でインプットのアサインメントをコピーするには：

1 画面上のチャンネル・ストリップを選択して、アサインメントをコピーする先のグループ・バスをターゲットにします。

2 メンバー一覧の一番下にあるインプット・アサイン・ポップアップメニューをクリックして [Replace With Mix From] を選択し、コピーする元のグループを択します。

グループ間でインプットのアサインメントをコピーする

グループ・バスのアサインメントをリセットする

インプットのアサインメントは、画面上でグループから削除できます。

インプットのアサインメントをグループ・バスから削除するには：

1 変更するグループ・バスを選択し、そのメンバを画面上に表示します。

2 グループ・バスのメンバの一覧で、削除するインプットのアサインメントを右クリックして [Unassign] を選択します。

すべてのインプットのアサインメントをグループ・バスから削除するには：

1 変更するグループ・バスを選択し、そのメンバを画面上に表示します。

2 メンバー一覧の一番下にあるポップアップメニューをクリックし、[Reset Mix] を選択します。

グループ・バスのシグナル・フローのオプション

モノ・グループ・バスへ信号をルーティングする

8 つのグループがモノ・バスとして設定されているときは、リンクされていない 8 つのモノ・バスまたはリンクされた最大 4 つの奇数 / 偶数バス・ペアを送ることができます。

リンクされていないモノ・バス

リンクされていないモノ・グループ・バスを使用するには：

1 グループ・バスがモノ・バスとして設定されていることを確認します。74 ページの「AUX バスとグループ・バスの構成」参照。

2 チャンネルをグループ・バスへルーティングするとき、[Stereo Pan] スイッチがオフになっていることを確認します。

ACS のバス・アサイン・セクションの [Group] スイッチが緑色に点灯して、モノで操作されていることを示します。この設定では、入力信号は以下のおり扱われます。

モノ入力信号 モノ入力信号は、モノ・グループ・バスへ合算されます。バスに送られているモノ・インプット・チャンネルのパン情報は無効となります。

ステレオ入力信号 ステレオ入力信号は、減衰なしでモノ・グループ・バスへ合算されます。各ステレオ・インプット・チャンネルのバランスとステレオ幅の情報は無効となります。

リンクした奇数 / 偶数バス・ペア

リンクしたモノ・グループ・バス・ペアを使用するには：

1 グループ・バスがモノ・バスとして設定されていることを確認します。74 ページの「AUX バスとグループ・バスの構成」参照。

2 チャンネルをグループ・バスへルーティングするとき、[Stereo Pan] スイッチを押して黄色に点灯させます。

ACS のバス・アサイン・セクションの [Group] スイッチとチャンネルのバス・アサイン・インジケータの [Stereo Pan] LED が黄色に点灯して、ステレオで操されていることを示します。この設定では、入力信号は以下のとおり扱われます。

モノ入力信号 モノ入力信号は、リンクした奇数 / 偶数グループ・バス・ペアでパンニングされます。各モノ・インプット・チャンネルからのパン情報がバス・アのパンの位置を決めます。

ステレオ入力信号 ステレオ入力信号は、リンクした奇数 / 偶数グループ・バス・ペアでパンニングされます。各ステレオ・インプット・チャンネルのバランスとスレオ幅の情報が、バス・ペアの奇数側と偶数側の配分を決めます。

ステレオ・グループ・バスへ信号をルーティングする

8 つのグループがステレオ・バスとして設定されているときは、8 つのステレオ・バスまたは 8 つのデュアル・モノ・バス（エキスパート・モードの）を送ることができます。

ステレオ・バス

ステレオ・グループ・バスを使用するには：

1 グループ・バスがステレオ・バスとして設定されていることを確認します。74 ページの「AUX バスとグループ・バスの構成」参照。

2 チャンネルをグループ・バスへルーティングするときは、[Stereo Pan] スイッチが黄色に点灯していることを確認します。

シンプル・モードでステレオ・グループを操作するときは、[Stereo Pan] スイッチが常に点灯して、すべてのグループの操作が真のステレオで行なわることを示します。

デュアル・モノ・バス

デュアル・モノ・バスは、エクスパート・モードでのみ使用できます。85 ページの「シンプル・モードとエクスパート・モード」参照。

グループ・バスのアウトプット・コントロールの調整

グループ・バスのアウトプット・レベル

グループ・バスのレベルは、他のアウトプット・バスと同じ様に調整します（グループへバンクし、フェーダーを調整します）。詳しくは、76 ページの「アウトプットのコントロールを調整する」をお読みください。

グループ・バスのアウトプットのパン

グループ・バスのアウトプットのパンは、アウトプットのエンコーダで操作します。

グループがアウトプット・フェーダーに配置されている場合、各アウトプット・エンコーダのインジケータ LED に、グループからメインへのアサイが表示されます。アウトプット・エンコーダの [Pan] スイッチを押すと、エンコーダと LCD にパン、バランス、ステレオ幅のパラメータが順に表示れます。

パン・コントロールは、グループのアウトプットからメイン・バスへのパン（モノ・グループ）またはステレオ・バランスとステレオ幅（ステレ・グループ）を調整します。パッチベイのグループのアウトプットは左右のチャンネルに分かれています。

モノのグループのアウトプットのパンを操作するには：

1 アウトプット・フェーダーをグループへ配置します。

2 アウトプット・エンコーダ・セクションの [Pan] スイッチを 1 回押して、アウトプット・エンコーダにグループのパン操作をアサインします。

3 ロータリー・エンコーダを回して、そのモノ・グループのパンを調整します。

ステレオ・グループのアウトプットのバランスとステレオ幅を操作するには：

1 アウトプット・エンコーダ・セクションの [Pan] スイッチを押します。

2 ロータリー・エンコーダを回して、そのステレオ・グループのバランスを調整します。

3 再度アウトプット・エンコーダ・アサインメント・セクションの [Group Pan] スイッチを押して、アウトプット・エンコーダにグループのステレオ幅操作をアサインします。

4 ロータリー・エンコーダを回して、そのステレオ・グループのステレオ幅を調整します。

シンプル・モードとエクスパート・モード

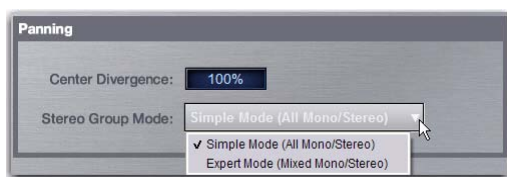
グループ・バスを設定するときは、難易度の異なる 2 つの操作モードが選択できます。シンプル・モードとエクスパート・モードです。

操作モードを設定する

シンプル・モードとエクスパート・モードを切り替えるには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

3 [Stereo Group Panning Operation] の下の [Simple] または [Expert] を選択します。

グループ・バスの操作モードを設定する

モノ・グループ・バスを操作する

グループがモノ・バスに設定されているときは、以下のモードで操作できます。

シンプル・モード

シンプル・モードでは、1 つのチャンネル上のすべてのグループがモノ、または 1 つのチャンネル上のすべてのグループがバス・ペアになります。

エクスパート・モード

エクスパート・モードでは、各チャンネルごとに、4 つのバス・ペアのうち任意のペアをステレオ・リンクにして残りのバスをモノにできます。

1 つのチャンネル上の個々のモノ・グループ・バスのリンクを設定するには（エクスパート・モードのみ）：

1 ステレオ・グループ・パンニングの設定がエクスパート・モードになっていることを確認します。

2 グループ・バスへ信号を送るインプット・チャンネルまたは FX リターンを選択します。複数のチャンネルを選択するときは、インプット・フェーダーの横にある [Multi-Select] スイッチを使用します。

3 ACS のバス・アサイン・セクションの [Stereo Pan] スイッチを押します。スイッチが黄色に点滅し、バス・リンク・モードになっていることを示します。

4 [Group] スイッチの 1 つを押し、バス・ペア（1 – 2、3 – 4、5 – 6、または 7 – 8）をリンクまたはリンク解除します。[Group] スイッチのペアの黄色の点滅はテレオ・リンクを、緑色の点滅はモノを示します。

5 点滅している [Stereo Pan] スイッチを押して、選択したチャンネルのバス・リンクを確定します。

ステレオ・グループ・バスを操作する

グループがステレオ・バスに設定されているときは、以下のモードで操作できます。

シンプル・モード シンプル・モードでは、8 つのグループ・バスすべてが真のステレオ・バスとして機能します。

エクスパート・モード エクスパート・モードでは、各チャンネルごとに、8 つのステレオ・グループ・バスのうち任意のバスを真のステレオまたはデュアル・モノ・バスに設定できます。

1 つのチャンネル上の個々のステレオ・グループ・バスのリンクを設定するには（エクスパート・モードのみ）：

1 ステレオ・グループ・パンニングの設定がエクスパート・モードになっていることを確認します。

2 グループ・バスへ信号を送るインプット・チャンネルまたは FX リターンを選択します。複数のチャンネルを選択するときは、インプット・フェーダーの横にある [Multi-Select] スイッチを使用します。

3 ACS のバス・アサイン・セクションの [Stereo Pan] スイッチを押します。スイッチが黄色に点滅し、バス・リンク・モードになっていることを示します。

4 任意のグループ・スイッチ（1–8）を押して、そのバスをステレオまたはデュアル・モノに設定します。[Group] スイッチの黄色の点滅はステレオを緑色の点滅はデュアル・モノを示します。

5 点滅している [Stereo Pan] スイッチを押して、選択したチャンネルのバス・リンクを確定します。

デュアル・モノ・グループ・バスを使用するには（エクスパート・モードのみ）：

1 グループ・バスがステレオ・バスとして設定されていることを確認します。74 ページの「AUX バスとグループ・バスの構成」参照。

2 使用するグループ・バスのリンク・ステータスがデュアル・モノに設定されていることを確認します。

チャンネルをデュアル・モノ・グループ・バスへルーティングするときは、[Stereo Pan] スイッチはオフになり、[Group] スイッチが緑色に点滅してデュアル・モノ操作であることを示します。

第 11 章：AUX センド

この章では、以下の AUX センドの操作を説明します。

- AUX センド・バスを構成する
- AUX センドへルーティングする
- AUX センドのパラメータを調整する
- AUX を管理する

AUX へはインプット・チャンネルや FX リターンを送ることができます。また、AUX はパッチベイでハードウェア・アウトプットへアサインできます。

AUX センドのレベル・コントロールのゲインの範囲は– INF から +12 dB です。

AUX バスを構成する

最大 16 の AUX バスが使用できます。AUX はモノにするか、またはリンクしてステレオ・ペアにできます。使用できる AUX バスの数は、システムの AUX/ グループ・ス構成の一部として設定します。(74 ページの「AUX バスとグループ・バスの構成」参照。)

ステレオ用に AUX バスをリンクする

AUX バスを使用するときは、奇数 / 偶数バス・ペアをリンクして、入力信号をこれらのバス・ペアに振り分けることができます。

AUX バス・ペアをリンクするには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

[Options]>[Busses] ページでバス・ペアをリンクする

3 [Edit] をクリックします。

4 任意のバス・ペアの上のチェックボックスをクリックし、各ペアのリンクとリンク解除を行ないます。

5 [Apply] をクリックします。

AUX バスをリンクしているときは、入力信号は以下のとおり扱われます。

モノ入力信号 モノ入力信号は、リンクした奇数 / 偶数 AUX バス・ペアでパンニングされます。

- [Follows Channels Pan] オプションがオフのときは、バス・ペアへのモノ信号のパンは AUX パン・コントロールで操作します (偶数番号のセンド)。
- [Follows Channels Pan] オプションがオンのときは、各モノ・インプット・チャンネルのパン情報がバス・ペアのパン位置を決めます。

ステレオ入力信号 ステレオ入力信号は、リンクした奇数 / 偶数 AUX バス・ペアでパンニングされます。インプット・チャンネルのステレオ幅の情報は、バス信号に適されます。

- [Follows Channels Pan] オプションがオフのときは、バス・ペアへのステレオ信号のバランスは AUX パン・コントロールで操作します。

[Follows Channels Pan] オプションがオンのときは、各ステレオ・インプット・チャンネルのバランスがバス・ペアの偶数 / 奇数側の配分を決めます。

AUX センドのピックオフ・ポイントを選択する

AUX センド用のインプット・チャンネルと FX リターンのピックオフ・ポイントは選択できます。ピックオフ・ポイントは AUX バスごとに設定します。AUX バスがリンクされているときは、リンクしたバス・ペアに設定します。

各チャンネルは AUX へプリ・フェーダーまたはポスト・フェーダーで送れます。プリ・フェーダーにはピックオフ・ポイントの選択肢がいくつかあります。

Pre-EQ ポスト HPF、プリ EQ/ ダイナミクス / チャンネル・インサート、プリ・ミュート、プリ・フェーダーです。AUX センドにはチャンネルのミュートは作用ません。

Pre-Mute ポスト HPF、ポスト EQ/ ダイナミクス / チャンネル・インサート、プリ・ミュート、プリ・フェーダーです。AUX センドにはチャンネルのミュートは作しません。

Pre-Fader ポスト HPF、ポスト EQ/ ダイナミクス / チャンネル・インサート、ポスト・ミュート、プリ・フェーダーです。AUX センドにはチャンネルのミュートが用します。

AUX センド用のピックオフ・ポイントを設定するには：

1 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

AUX バスのピックオフ・ポイントを設定する

2 [Pre-EQ]、[Pre-Mute]、または [Pre-Fader] のボタンをクリックして、任意のバスまたはリンクしたバス・ペアのピックオフ・ポイントを選択します。

AUX センド用のプリ・ピックオフ・ポイントをアクティブにするには：

1 [Inputs] ページを表示し、ピックオフ・ポイントをアクティブにするチャンネルを選択します。

2 AUX センド・セクションの [Pre] ボタンをクリックします。

AUX センド用プリ・ピックオフをアクティブにする（[Inputs] ページ）

[Pre] ボタンが点灯しているときは、選択したプリ・ピックオフ・ポイントが使用されています。[Pre] ボタンが点灯していないときは、ピックオフポイントはポスト・フェーダーです。

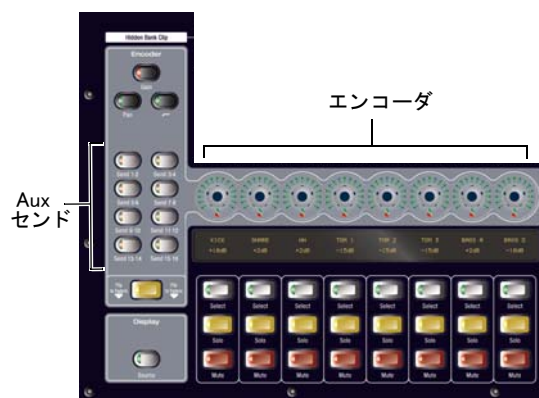
スナップショット用に AUX を分類する

AUX センドと可変グループ・センドは、スナップショットで別々に適用対象とするため、モニター・センド（Mon）またはエフェクト・センド（FX）分類することができます。189 ページの「AUX センドを分類する」参照。

インプットを AUX バスへルーティングする

インプットのエンコーダ、チャンネル・コントロール・セクション、アウトプット・セクション、または画面を使って任意のインプット・チャンルや FX リターンの信号を任意の数の AUX バスへ送ることができます。

インプットのエンコーダを使ってチャンネルを AUX センドへルーティングするには：

1 インプット・チャンネルのエンコーダから AUX センドへアクセスするために、エンコーダのアサイン・スイッチ [Send 1 – 2] ～ [Send 15 – 16] を押します。

インプット・チャンネル用エンコーダ・アサインメント・スイッチ

2 選択した AUX センド・バスをアサインする各チャンネルのエンコーダを押して [On] インジケータ LED を点灯させます。

- 最初に AUX センドのエンコーダを押すと、奇数番号のセンドのレベル操作がアサインされます。スイッチが緑色に点灯し、奇数番号が選択されていることを示します。
- もう一度 AUX センドのエンコーダを押すと、偶数番号のセンドのレベル操作がアサインされます。スイッチが黄色に点灯し、偶数番号が選択されていることを示します。

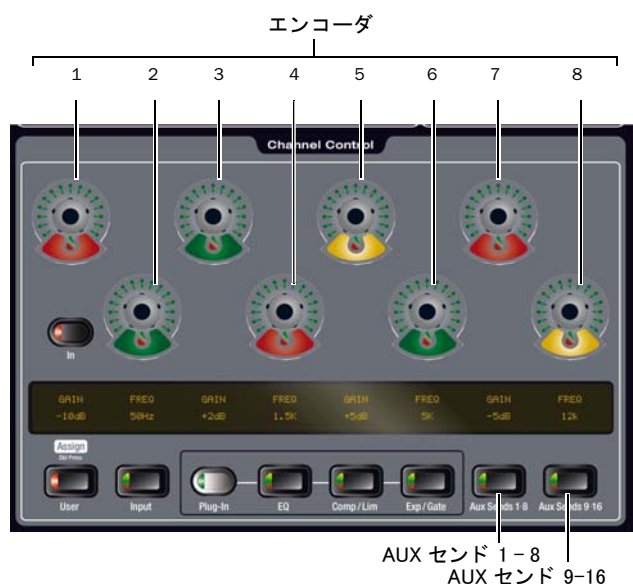
3 AUX センドのレベルを設定するために、以下のいずれかを行います。

- 各チャンネルのエンコーダを回します。
- [Flip to Faders] スイッチを押し、チャンネルのフェーダーを調整します。

チャンネル・コントロール・セクションを使ってチャンネルを AUX バスへルーティングするには：

1 ルーティングする最初のチャンネルの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

2 インプット・フェーダーの左にある [Multi-Select] スイッチを押さえ、AUX へルーティングする他のチャンネルの [Select] スイッチを押します。

3 チャンネル・コントロール・セクションで、[Aux Sends 1 – 8] または [Aux Sends 9 – 16] スイッチを押して、チャンネル・コントロールのエンコーダをこれの AUX へ配置します。

チャンネル・コントロール

4 目的の AUX センド・バスに該当するチャンネル・コントロールのエンコーダを押して [On] インジケータ LED を点灯させます。

- 最初に AUX センドのエンコーダを押すと、奇数番号のセンドのレベル操作がアサインされます。スイッチが緑色に点灯し、奇数番号が選択されていることを示します。
- もう一度 AUX センドのエンコーダを押すと、偶数番号のセンドのレベル操作がアサインされます。スイッチが黄色に点灯し、偶数番号が選択されていることを示します。

エンコーダを回して AUX センドのレベルを設定します。

アウトプット・セクションからチャンネルを AUX センドへルーティングするには：

1 [Auxes 1–8] スイッチまたは [Auxes 9–16] スイッチを押して、アウトプット・フェーダーをこれらの AUX バスへ配置します。

2 チャンネルをアサインする AUX センドのアウトプット・ストリップの [Select] スイッチを押します。

3 アウトプットのエンコーダの近くにある [Multi-Assign] スイッチを押します。[Multi Assign] スイッチとアウトプットの [Select] スイッチが点滅します。

4 選択した AUX センドへルーティングするチャンネルの [Select] スイッチを押します。

5 再度 [Multi Assign] スイッチを押して、アサインメントを確定します。

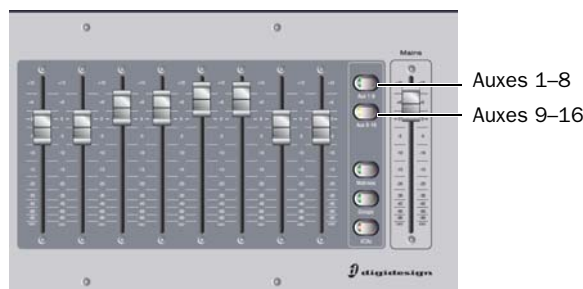
または

・ 別の AUX センドを選択して現在のアサインメントを確定し、マルチ・アサイン・モードのまま、新しい操作対象の AUX バスにチャンネルをアサインします。

AUX バスをアウトプットやプラグインへルーティングする

AUX バスは、ハードウェア・アウトプットとバス送りのプラグインへルーティングできます。

ACS で AUX のアウトプットをメイン・バスへルーティングするには：

1 アウトプット・セクションの [Auxes 1–8] スイッチまたは [Auxes 9–16] スイッチを押して、AUX のレベル操作をアウトプットのフェーダーへアサインします

アウトプット・セクションの AUX スイッチ

2 AUX の [Select] スイッチを押して、メイン・バスへアサインする各 AUX を選択します。

3 バス・アサイン・セクションの [L-R]（左右）スイッチまたは [C/Mono]（センター / モノ）スイッチを押して点灯させます。

4 チャンネルのフェーダーを操作して AUX のアウトプット・レベルを設定します。

AUX バスには、ダイレクト・アウト、インサートおよび内蔵グラフィック EQ 機能もあります。詳しくは以下をお読みください。

ダイレクト・アウト 78 ページの「ダイレクト・アウトプット」をお読みください。

インサート 75 ページの「アウトプット・バス上でインサートを使用する」をお読みください。

グラフィック EQ 76 ページの「アウトプット・バスへ内蔵グラフィック EQ を挿入する」をお読みください。

AUX センドのコントロールを調整する

AUX センドは、インプットのエンコーダ、チャンネル・コントロール、または画面から調整できます。

インプットのエンコーダを使う

インプットのエンコーダを使って AUX センドを操作するには：

・ エンコーダの [Send] スイッチ（1 – 2/15 – 16）を押して、インプット・エンコーダをその AUX センドへ配置します。

センドをオンまたはオフにするには：

1 目的のチャンネルの AUX 用インプット・エンコーダを押して、センドのオンとオフを切り替えます。

AUX バスがリンクされているときは、入力信号はバス・ペアにわたってパンニングされます。パンは、インプットのエンコーダまたは ACS の AUX センド・セクションで操作します。

インプット・セクションから AUX バス・ペアのパンニングを操作するには：

1 エンコーダの [Send] スイッチ（1 – 2/15 – 16）を押して、インプットのエンコーダへその AUX センドを配置します。

- 最初に AUX スイッチを押すと、センドのレベル操作がエンコーダにアサインされます。スイッチが緑色に点灯し、エンコーダ・ディスプレイに奇数番号のセンドが表示されます。
- もう一度 AUX スイッチを押すと、センドのパン操作がエンコーダにアサインされます。スイッチが黄色に点灯し、奇数番号のセンドの前に [P] が表示されます。

2 [AUX] スイッチが点灯している状態で、各インプット・チャンネルまたは FX リターンのロータリー・エンコーダを回してセンドのパンを調整します。

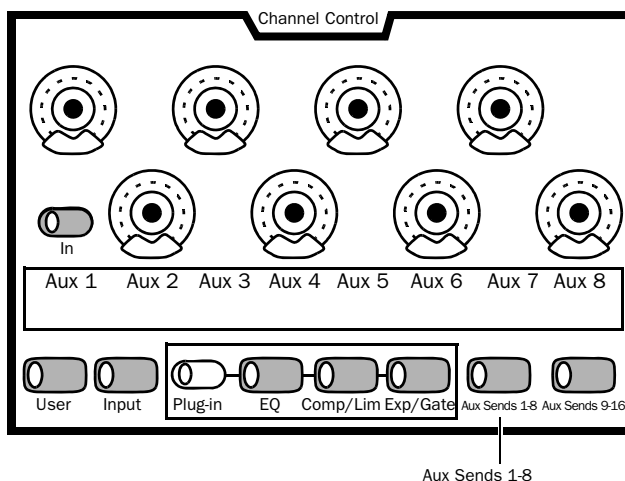
チャンネル・コントロールを使う

チャンネル・コントロールでは、[Aux 1–9] と [Aux 9–16] の 2 つのバンクで AUX センドのレベルを調整できます。

チャンネル・コントロールで AUX へアクセスするには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。

2 チャンネル・コントロールの [Aux Sends 1–8] スイッチまたは [Aux Sends 9–16] スイッチを押します。

[Aux Sends 1–8] スイッチの LED は紫色に、[Aux Sends 9–16] スイッチの LED は青緑色に点灯します。LCD ディスプレイはセンドがどのバンク（[1–8] または [9–16]）にあるかを示します。

チャンネル・コントロールの AUX センド（AUX1–8 を表示）

センドをオンまたはオフにするには：

1 該当する [Aux Send] スイッチを押して、AUX の目的のバンク（1–8 または 9–16）を選択します。オンになると：

- [Aux Sends 1–8] スイッチが紫色に点灯します。
- [Aux Sends 9–16] スイッチが青緑色に点灯します。

2 エンコーダ（1–8）を押して、目的の AUX のオンとオフを切り替えます。オンの間は、そのエンコーダの LED リングの一番下のインジケータ LED が点灯します。

モノ AUX センドのレベルを調整するには：

・ 必要に応じて各 AUX 用エンコーダを調整します。

ステレオ・リンクされた AUX センドのレベルを調整するには：

・ 目的の AUX ペアの奇数番号のエンコーダを調整します。たとえば、AUX7 と AUX8 がステレオ・リンクされている場合は、エンコーダ 7（LCD に <Aux 7> と表示されたエンコーダ）でセンドのレベルを調整します。

ステレオ・リンクされた AUX のパンを操作するには：

・ そのペアの偶数番号のエンコーダ（LCD で AUX 名の前に文字 P が表示されたエンコーダ）を調整します。たとえば、AUX7 と AUX8 がステレオ・リンクされている場合は、エンコーダ 8（LCD に P<Aux 7> と表示されたエンコーダ）でセンドのパンを調整します。

チャンネル・コントロールから AUX バス・ペアのパンニングを操作するには：

1 チャンネル・コントロール・セクションの [Aux Sends 1–8] スイッチまたは [Aux Sends 9–16] スイッチを押して、チャンネル・コントロールをこれらの AUX へ配置します。リンクしたバス・ペアでは：

- 奇数番号のロータリー・エンコーダがセンドのレベルを操作します。
- 偶数番号のロータリー・エンコーダがセンドのパンを操作します。

2 AUX センド・セクションの偶数番号のロータリー・エンコーダを回して、それぞれのセンドのパンを調整します。

AFL に従うように ACS AUX センド・セクションをリンクすることができます。AUX またはグループのアウトプット・ストリップをソロにすることで、AUX のセンド・コントロールを迅速に表示できます。詳しくは、112 ページの「「AUX は AFL に従う」と「AFL は AUX に従う」」をお読みください。

フェーダーをフリップしてセンドのレベルとパンを同時に操作する

[Flip to Faders] モードを使えば、インプットのエンコーダでセンドのパンを操作しながら、インプットのフェーダーで AUX のレベルを操作できます。

AUX センドのレベルとパンを同時に操作するには：

1 以下のいずれかの方法で、インプット・エンコーダを AUX センドへアサインします。

- インプット・エンコーダ・アサインメント・セクションの [Send] スイッチを押して、エンコーダをセンドのレベル操作へアサインします。
- アウトプット・セクションで AUX バスを選択して操作対象にします。

2 エンコーダ・アサインメント・セクションの一番下にある [Flip to Faders] スイッチを押します。選択したセンドのレベルをインプット・フェーダーで、センドのパンをエンコーダで操作できるようになりま。

AUX センドのパンがチャンネル・パンに従うよう設定する

入力信号のパンニングは、AUX バスに送られているインプット・チャンネルや FX リターンのパンやバランス値に従うよう設定できます。

AUX センドのパンがチャンネル・パンに従うよう設定するには：

1 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

2 リンクしたバス・ペアの [Follows Channel Pan] オプションを選択します。この設定は、その AUX センド全体へ適用されます。

AUX バスのアサインメントを管理する

AUX バスのアサインメントを見る

AUX バスのアウトプット・チャンネルが画面上でターゲットになっているときは、[Outputs] ページの右側のリストにそのメンバが表示されます。

AUX バスへのインプットのアサインメントを見るには：

1 [Outputs] ページを表示します。

2 画面上のチャンネル・フェーダー・ストリップを選択して、AUX バスのアウトプット・チャンネルを選択します。選択したバスにルーティングされているインプット・チャンネルが、ページの右側のリストに表示されます。

[Outputs] ページから、アサインされているインプット・チャンネルへ移動するには：

- メンバのリストにあるインプット・チャンネルの名前をクリックします。

[Outputs] ページに表示された AUX バスのアサインメント

AUX バスのアサインメントをリセットする

インプットのアサインメントは、画面上で AUX バスから削除できます。

インプットのアサインメントを AUX バスから削除するには：

1 画面上のチャンネル・ストリップを選択して、AUX バスのアウトプット・チャンネルを選択します。

2 インプット・チャンネル・アサインメントのメンバの一覧のうち削除するインプット・アサインメントを右クリックして、[Unassign] を選択します。

すべてのインプットのアサインメントを AUX バスから削除するには：

1 画面上のチャンネル・ストリップを選択して、AUX バスのアウトプット・チャンネルを選択します。

2 メンバー一覧の一番下にあるポップアップメニューをクリックし、[Reset Mix] を選択します。

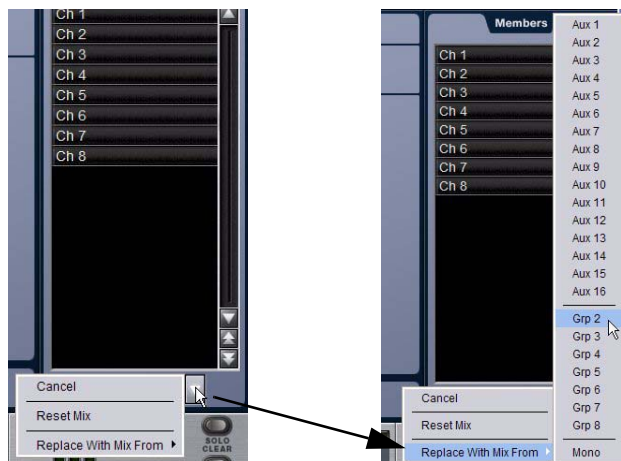
AUX バス間でアサインメントをコピーする

AUX バスまたはメイン・バスのインプットのアサインメントは、いずれかの種類の別のバスへコピーできます。バスがリンクされている場合は、リンクされた他のバスからアサインメントをコピーできます。これによって、モニター・ミックスを簡単に複製できます。

AUX バスのアサインメントをコピーすると、目的の AUX バスのアサインメントはすべて上書きされます。

AUX バス間でインプット・アサインメントをコピーするには：

1 画面上のチャンネル・ストリップを選択して、アサインメントをコピーする先の AUX バスをターゲットにします。

2 メンバー一覧の一番下にあるインプット・アサイン・ポップアップメニューをクリックして [Replace With Mix From] を選択し、コピーする元の AUX バスを選します。

AUX バス間でインプット・アサインメントをコピーする

メイン・バスのアサインメントを AUX バスへコピーする

メイン・バスの現在のアサインメントを AUX バスへコピーすると、メイン・ミックスをベースとしたモニター・ミックスが作成できます。メインの左右のバスへのアサインメントはリンクした AUX バスへコピーでき、センター / モノ・バスへのアサインメントはモノの AUX バスへコピーできます。

メインのバス・アサインメントを AUX バスへコピーするには：

1 画面上のチャンネル・ストリップを選択して、アサインメントをコピーする先の AUX バスをターゲットにします。

2 メンバー一覧の一番下にあるインプット・アサイン・ポップアップメニューをクリックして [Replace With Mix From] を選択し、コピーする元のメイン・バ（左右またはモノ）を選択します。

AUX のコントロールの状態は、メインへアサインされたインプット・チャンネルのコントロールの状態に従います。チャンネル・ミュートはバス・センドに、チャンネル・パンはバス・パンに、チャンネル・フェーダーのレベルはバス・センドのレベルになります。

第 12 章：マトリックス・ミキサー

アウトプット・セクションでは 8 つのモノ（またはステレオ・リンクした 4 つのペア）のマトリックス・ミキサーが使え、代替ミックス、ディレイキュー、モニター、またはプレス・ミックスを操作できます。

マトリックス・ミキサー

8 つのマトリックス・ミキサーは、それぞれ最大 12 チャンネルのインプットを受信できます。インプット・ソースには、AUX、グループ・バス、メイン・バス、および 8 つのうちの任意のユーザー・センドを組み合わせることができます。デフォルトでは各マトリックス・ミキサーのアウトプッはモノですが、ステレオ・ペアとしてリンクすることもできます。

[Outputs] ページのマトリックス・ミキサー

マトリックス・ミキサーを構成する

各マトリックス・ミキサーの 12 のインプットは、以下の 35 のソースの任意の組み合わせにできます。

- 24 の AUX とグループのソース
- 3 つのメイン・ソース (LCR または LR+M)
- 8 つのユーザー・インプット・ソース

ユーザー・インプットには、インプット・チャンネル、FX リターン、[Stage] または [FOH] の物理的なオーディオ・インプット、Pro Tools のインプット（FWx）が選択できます。

- 8 つのユーザー・インプットは、1 つまたは複数のマトリックス・ミキサーへ送れます。
- インプット・ソースのアサインメントとユーザー・インプットのアサインメントは、スナップショット単位で保存できます。
- マトリックス・ミキサーのインプット・ソースは、[Options] ページのピックオフ・タブで、プリ・フェーダーまたはポスト・フェーダーに設定しま。
- インプットのラベル（[1 – 8]、[Left]、[Right]、[C/Mono]、[User]）は、一応のガイドです。使用にあたっては、インプット・ソースはどのミキサー・イプットにもアサインできます (たとえば、必ずしも [Left] をミキサーの左インプットにアサインする必要はありません)。

AUX、グループ、メインのピックオフを設定する

グループ、AUX、メインのマトリックス・ミキサー用ピックオフを設定するには：

1 システムを設定モードにします。

ピックオフ・ポイントを設定すると一時的にオーディオが中断する場合があります。このため、ショー・モードでは変更できません。

2 [Options] ページの [Pickoffs] タブをクリックします。

3 [Matrix Sources] の下の [AUX]、[Groups]、[Mains]（LCR または LR+M）をプリ・フェーダーまたはポスト・フェーダーとして設定します。

ペアをリンクしてマトリックスのアウトプットをステレオにする

8 つのモノのマトリックス・ミキサーは、アウトプットの奇数 / 偶数ペアをリンクして最大 4 つのステレオ・リンク・ペアにできます。モノのマトリックス・ミキサーとステレオ・リンクのマトリックス・ミキサーを組みわせることもできます。マトリックスの奇数 / 偶数ペアは、[Options]>[Busses] ページの画面のコントロールを使ってリンクまたはリンク解除できます

マトリックスのリンクは、AUX のステレオ・リンクと同じく [Edit] と [Apply] を使って行います。

マトリックスをステレオ・リンクするには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] > [Busses] ページを選択します。

3 [Matrix] セクションの [Edit] をクリックします。

4 任意の隣接したマトリックス（奇数 / 偶数）の間のリンク・ボタンをクリックしてオンにします。

5 [Apply] をクリックします。（[Cancel] をクリックすると、何も変更せずに操作を取り消せます。）

[Options]>[Busses] ページでマトリックス・ペアのリンクの状態を変更する

マトリックスのペアをリンクしたときは、偶数番号のチャンネルが奇数番号のすべてのパラメータの設定を引き継ぎます。

マトリックス・ミキサーがステレオになると：

- マトリックス・ミキサーの各インプット・ソースへパンのコントロールが追加されます。
- リンクしたときに、すべてのインプット・ソースがセンターにパンニングされます。

マトリックスのモノ・チャンネルへアサインされていたプラグインが失われます。スナップショットからも参照できなくなります。

マトリックスのリンクを解除する

マトリックスのペアのリンクを解除するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] > [Busses] ページを表示します。

3 [Matrix] セクションの [Edit] をクリックします。

4 目的のマトリックスをクリックしてリンクを解除します。

5 [Apply] をクリックします。

マトリックスのペアのリンクを解除したときは、再び偶数番号のチャンネルが奇数番号のすべてのパラメータの設定を引き継ぎます。

マトリックスのリンクの状態を変更したときは、プラグインや GEQ の既存のルーティングが作用を受ける場合があります。リンクやリンク解除を実行する前には、データが失われることを注意するダイアログが表示されます。[OK] をクリックするとリンクが完了し、[Cancel] をクリックすると操作が取り消されます。

スナップショット

ステレオ・リンクの状態を除くマトリックスのすべての設定（パンを含む）は、スナップショットに保存して呼び出すことができます。マトリックスのマスターのステレオ・リンクの状態はスナップショットには保存できません。

互換性

ソフトウェアの以前のバージョンで作成したショー・ファイルは、マトリックスのすべてのモノの設定をワーキング・メモリとスナップショット保存しています。ステレオ・リンクしたマトリックスを含むショー・ファイルをソフトウェアの以前のバージョンにロードすると、マトリックのマスターのリンクの状態を除くすべてのデータが維持されます。

設定

マトリックスを右クリックしてメニューから [Copy]、[Paste]、または [Replace with Mix] を選択すると、モノとステレオのマトリックス間で設定をコピー&ペーストできます。

コピー＆ペースト

コピー / ペーストはマスター・ストリップの設定（フェーダー、ミュート、極性、ディレイ、ダイレクト・アウト）へのみ適用されます。ミックのパラメータとミックスのソースは別に扱われます。

置換

右クリック・メニューを使って、モノとステレオのマトリックス間でミキサーの設定を置き換えることができます。

～から	～へ	結果
モノ	モノ	すべてのミックスのパラメータとミックスのソースが適用される
モノ	ステレオ	すべてのミックスのパラメータとミックスのソースが適用される、パンはセンターになる
ステレオ	ステレオ	すべてのミックスのパラメータとミックスのソースが適用される
ステレオ	モノ	パンを除くすべてのミックスのパラメータとミックスのソースが適用される

隣接したマトリックスのインプットのリンクとリンク解除

マトリックス・ミキサーの隣接したインプットは、インプット・ペアごとにリンクまたはリンク解除できます。リンクの状態は、マトリックスごとに設定できます (例：インプット 1 とインプット 2 を Matrix 1 ではリンクし、Matrix 2 ではリンクしない)。これによって、インプットをステレオ・リンしたペアとして、または独立したモノのインプットとしても操作できます。

- リンクされている場合、レベル・コントロールとソース・オン / オフ・コントロールはリンクされます。
- リンクされていない場合、レベルとオン / オフ・コントロールはそれぞれ独自のチャンネルに作用します。

[Clear Console] の実行後などは、ステレオ・インプット（ステレオ・グループ、メイン LR、ステレオ・リンクした AUX など）はデフォルトではリンクさています。隣接したインプットは、設定モードまたはショー・モードでいつでもリンクまたはリンク解除できます。

マトリックス・ミキサーのインプットをリンクまたはリンク解除するには：

1 [Output] ページの [Matrix] をクリックして表示します。

2 隣接したインプットのチェックボックスをクリックし、リンクまたはリンク解除します。チェックボックスのチェックマークは、リンクしたインプット・ソースを示します。空のチェックボックスは、リンクしていないソースを示します。

[Outputs] ページのリンク・コントロール

再リンクとオフセット

インプットが再リンクされると、レベルとオン / オフの状態は以下のように変化します。

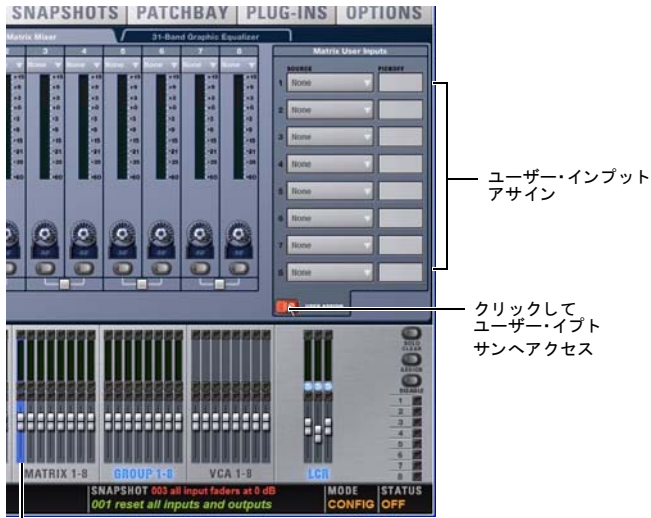
レベル 各チャンネルは、2 チャンネル間のオフセットを維持します。リンクされたコントロールがその最大値または最小値を超えて調節された場合は、フセットは維持されません。

オン / オフ ソースが再リンクされると、各チャンネルはそのオン / オフの状態を維持します。例えば、1 つのチャンネルがオンで、もう一方のチャンネルがオの場合、ステレオ・インプットは再リンク後もその設定を維持するので、ステレオ・ソースのうち 1 つはオンとなり、もう 1 つはオフとなります。1 つのチャンネルをオフからオンへ切り替えると両方のチャンネルがオンになり、リンクしているチャンネルをオンからオフへ切り替えると両方チャンネルがオフになります。

ユーザー・インプットを構成する

マトリックス・ミキサーへは、最大 8 つのユーザー・インプットをアサインして使用できます。

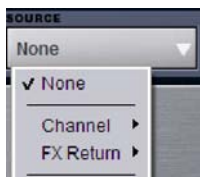
マトリックス用に設定した 8 つのユーザー・インプットは、いずれも任意のミキサーのインプットへアサインできます。

ユーザー・インプットは、[Matrix] のメイン・ページの [User Assign] パネルでマトリックス用にアサインします。

マトリックス・ミキサー用のアサインメントを表示したユーザー・インプット・パネル

マトリックス・ミキサー用ユーザー・インプットを構成するには：

1 [Output] ページの [Matrix] ミキサーをクリックして、そのミキサーのページを表示します。

2 [User Assign] ボタンをクリックして、[User Assign] パネルを表示します。

3 8 つのユーザー・インプットのいずれかに対し、画面のソース・ポップアップメニューをクリックして、使用できるソースを選択します。インプト・チャンネル、FX リターン、[Stage] と [FOH] のオーディオ・ソース、FWx Pro Tools レコーディング / プレイバック・オプションが選択できます。

マトリックス・ミキサー用にユーザー・アサイン・ソースを選択する

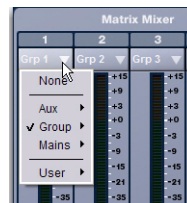
4 アサインしたユーザー・インプットに対しては、ピックオフ・ポップアップメニューをクリックして、そのユーザー・インプット・ソース用の目のピックオフを選択します。トップ・オブ・チャンネル、インサート・リターン、プリ / ポスト・フェーダー（インプット・チャンネル用）、トップ・オブ FX リターン、プリ / ポスト・フェーダー（FX リターン用）が選択できます。[Options] > [Pickoffs] ページにあるインプット・チャンネル・フェーダーのピックオフ設定は、フェーダーのピックオフ・ポイントがプリ・フェーダーになるかポスト・フェーダーになるかをグローバルに決めま。

5 もう一度 [User Assign] ボタンをクリックして、メインの [Matrix] 画面に戻ります。

インプット・ソースをアサインする

マトリックス・ミキサーへインプット・ソースをアサインするには：

1 [Output]ページの[Matrix]ミキサーをクリックして選択します。

2 各マトリックス・チャンネルの一番上にあるインプット・ソース・セレクタをクリックして、目的のインプット・ソースを選択します。AUX、グループ、メイン、および 8 つのうちの任意のユーザー・インプットが選択できます。

ミキサーのインプット・ソースを選択する

マトリックス・ミキサーでインプット・チャンネルまたは FX チャンネルを使用するには、これらのチャンネルをユーザー・インプットとしてアサンしてから、このユーザー・インプットをインプット・ソースとしてアサインします。詳しくは、96 ページの「ユーザー・インプットを構成する」をお読みください。

ソースを複数のミキサーへアサインする

同時に複数のマトリックス・ミキサーを選択して、選択したすべてのミキサーへ一度にソースをアサインすることができます。

インプット・ソースを複数のマトリックス・ミキサーへ同時にアサインするには：

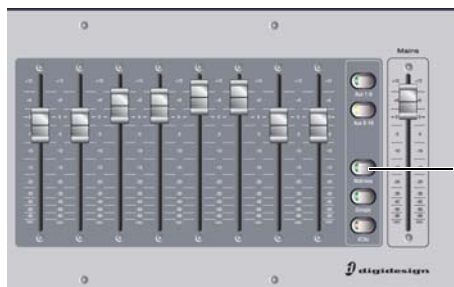
1 [Outputs] ページを表示し、[Multi-Select]（または Shift キー）を使って、画面の一番下のフェーダー・ディスプレイで 2 つ以上のマトリックス・ミキサー選択します。

2 ミキサー・チャンネル（[1 – 8]、[Left]、[Right]、[C/Mono]、または [User]）の一番上にあるソース・セレクタをクリックして、目的のソースを選択します。

マトリックス・ミキサーのインプット・コントロールを調整する

マトリックス・ミキサーのインプット・レベル

マトリックス・ミキサーの最初の 8 つのインプット・ソース（センド）のレベルは、アウトプット・エンコーダで操作します。

VENUE SC48 の 8 つのアウトプット・エンコーダは、現在選択されているマトリックス・ミキサーのインプット・ソースのレベルを操作します。

マトリックスをアウトプット・フェーダーへアサインする

ミキサーのインプット・ソース（センド）のレベルをコンソールで操作するには：

1 アウトプット・フェーダー・アサイン・セクションにある [Matrixes] スイッチを押します。

2 マトリックスの [Select] スイッチを押してミキサーを選択し、インプットを表示します。アウトプット LCD の上段にインプットのパラメータが表示さます。インプット・ソースのレベルはエンコーダで、アウトプット・レベルはフェーダーで操作します。

3 エンコーダを押して、ミキサーのインプット・ソースのオン / オフを切り替えます。

4 アウトプット・エンコーダ 1-8 を回して、表示中のマトリックス・ミキサーにアサインした最初の 8 つのインプット・ソースのレベルを設定します。

5 ソース・インプット 9 – 12 を調整するときは、[Next Page] スイッチを押してソースをアウトプット・エンコーダ 5-8 へ配置します。ソース 1 – 8 へ戻るときは、[Prev Page] スイッチを押します。

マトリックス・ミキサーのインプット・パン

マトリックス・ミキサーのインプット（センド）のパン・コントロールは、各マトリックス・ミキサーのインプットのパンニングをマトリックスミキサーのステレオ・アウトプット全体にわたって調整します。

マトリックスのセンド・パンを操作するには：

1 アウトプット・フェーダー・アサイン・セクションにある [Matrixes] スイッチを押します。

2 アウトプット・チャンネルの [Select] スイッチを押して、マトリックスを選択します。

3 [Prev Page] および [Next Page] スイッチの下にある [Pan] スイッチを押します。

4 マトリックスのインプット 1 – 8 のパンはアウトプット・エンコーダ 1 – 8 で調整します。現在のミキサーのインプット 9 – 12 へアクセスするときは、[Next Page] スイッチを押します。

マトリックス・ミキサーのインプット・コントロールをリセットする

マトリックス・ミキサーのレベル、パン、およびステレオ・リンク設定はリセットできます。インプット・ソースのアサインメントは維持されます。

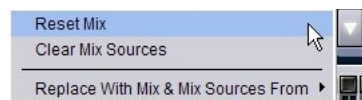
マトリックス・ミキサーのパラメータをデフォルト値へリセットするには：

1 変更する 1 つまたは複数のマトリックス・ミキサーを選択します。

2 画面のエンコーダを右クリックし、[Reset] を選択します。

すべてのマトリックス・ミキサーのパラメータをデフォルト値へリセットするには：

1 変更する 1 つまたは複数のマトリックス・ミキサーを選択します。

2 ミキサーの一番下にあるポップアップメニューをクリックし、[Reset Mix] を選択します。

ミックスをリセットする

マトリックス・ミキサーの設定をクリアする

ミキサーのインプットのアサインメントをクリアして、すべてのインプット・ソースを [None] に設定できます。

マトリックスのインプットのアサインメントをクリアするには：

1 クリアする 1 つまたは複数のマトリックス・ミキサーを選択します。

2 ミキサーの一番下にあるポップアップメニューをクリックし、[Clear Mix Sources] を選択します。

マトリックス・ミキサーのインプットの設定をコピーする

マトリックス・ミキサーの設定は、同じ種類の別のミキサーへコピーできます。これによって、モニター・ミックスその他の信号送りを簡単に複製できます。

⚠ *ミキサーの設定をコピーすると、コピーされたミキサーの設定は上書きされます。*

ミキサー間で設定をコピーするには：

1 設定をコピーする先のマトリックス・ミキサーを選択し、画面に表示します。

2 ミキサーの一番下にあるポップアップメニューをクリックし、[Replace With Mix and Mix Sources From] を選択します。

3 サブメニューから現在のミキサーへコピーする設定の [Mtx]（マトリックス・ミキサー）を選択します。

マトリックス・ミキサーのアウトプット・コントロールを調整する

マトリックス・ミキサーのアウトプット・レベル

マトリックスのアウトプット・レベルは、アウトプット・フェーダーで操作します。

ミキサーのアウトプット・レベルを操作するには：

1 [Matrixes] スイッチを押して、マトリックス・ミキサーをアウトプット・フェーダーへ配置します。

2 フェーダーを操作して、そのアウトプットのレベルを変更します。

マトリックス・ミキサーのアウトプット・ディレイ

可変ディレイ（0 – 500 ms）をマトリックス・ミキサーのアウトプットへ適用できます。手順については 77 ページの「アウトプットのディレイ」をお読みください。

マトリックス・ミキサーでの遅延補正

VENUE は、マトリックス・ミキサーで異なる信号パスを組み合わせた際に生じるディレイのオフセットを自動的に補正します。

遅延補正に関する追加情報

- マトリックス通した全体のレイテンシは、最もレイテンシの多いパスによって決まります。
- マトリックスのミックス内のすべてのインプットの位相は正確に合わせられますが、ミックス同士が合うとは限りません。これは、1 つまたは複の非常にレイテンシが多い信号パスがあった場合に、すべてのミックスにペナルティが課せられないようにするためです。
- 遅延補正が確実に実行されるのは、チャンネルのポスト・インサートのピックオフに対してのみです。ユーザー・インプットと AUX（プリ・インサート）を送るチャンネルは完全には補正されません。

マトリックス・ミキサー用のスナップショットのデータとパラメータ

マトリックス (Mtx)・データ・タイプが適用対象となっているときは、各マトリックス・ミキサーのすべてのソースのアサインメントをスナップシットとして保存したり、再現することができます。さらに、すべてのユーザー・インプットのアサインメントが保存されるので、必要に応じてトリックス・ミキサーとユーザー・インプットのアサインメントをスナップショットをもとに再構成することもできます。

MTX データ・タイプが適用対象になったときに、各スナップショットで保存や再現ができる内容は以下の表のとおりです。

Table 13. マトリックス・ミキサー用のスナップショットのデータ・タイプとパラメータ

スナップショットのデータ・タイプ	含まれるパラメータ（各対象チャンネル・ストリップ）
MTX	ミキサー・インプット・ソース、ユーザー・インプットのアサインメント（すべてのマトリックスに対する）、ピックオフ、ミキサーのインプットレベル、ミキサーのインプットのオン / オフの状態、インプットのリンクの状態

マトリックスのアウトプットのリンクの状態はスナップショットに保存できません。

[Snapshots] ページの [Recall Safe] タブには 2 つの [Mix] データ・タイプがあり、ソースおよび（または）ユーザー・インプットのアサインメントを別々に「ーフ」にしてスナップショットの呼び出しによる変更を防げます。

VENUE のスナップショットについて詳しくは、第 21 章の「スナップショット」をお読みください。

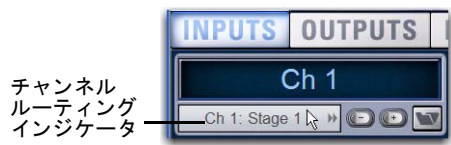
第 13 章：パッチベイ

パッチベイを表示する

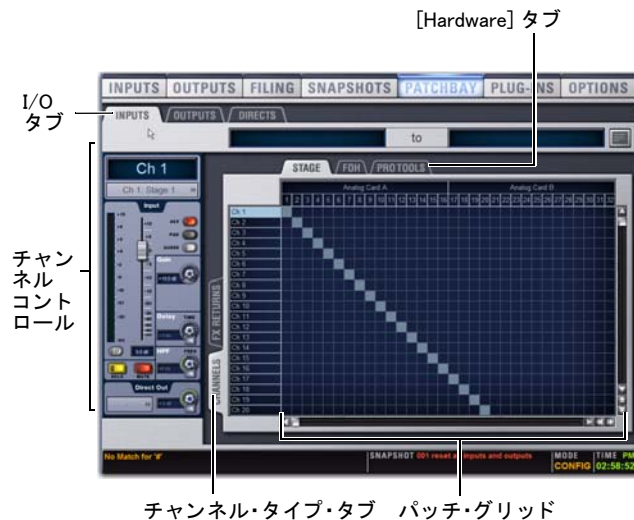
パッチベイの画面を表示するには：

・ ビュー・モード・セクションの [Patchbay] スイッチを押すか、画面の [Patchbay] タブをクリックします。

インプット画面やアウトプット画面からパッチベイへジャンプするには：

・ チャンネル名の右下のチャンネル・ルーティング・インジケータをクリックします。画面が自動的にそのパッチベイ画面（インプット、アウトプット、またはバス）へジャンプします。

パッチベイへジャンプする

パッチベイの概要

パッチベイの画面では、ハードウェア I/O をインプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルへ接続できます。

[Patchbay] ページ（[Inputs] タブ）

パッチベイ画面の主なツールとセクションは以下のとおりです。

タブ

パッチベイのナビゲーションは以下のタブを使って行ないます。

I/O タブ

クリックして [Inputs]、[Outputs]、[Directs]（ダイレクト・アウトプット）の表示と接続を行います。パッチベイ画面のその他のオプションは、選択し I/O タブによって変わります。

チャンネル・タイプ・タブ

これらのタブをクリックして、選択した I/O で使用できる特定のチャンネル・タイプを選択します。以下の表に、現在の I/O で使用できるチャンネルタイプを示します。

I/O タブ	使用できるチャンネル・タイプ
Inputs	チャンネル、FX リターン
Outputs	グループ、AUX、マトリックス、メイン
Directs	チャンネル、FX リターン、アウトプット

ハードウェア・タブ

これらのタブをクリックすると、現在の I/O とチャンネルの種類で使用できるハードウェア・インプットとアウトプットが表示されます。これらは、システムの物理的なインプットとアウトプットを表しています。

[Stage] のインプットとアウトプット、[FOH]（ローカル）のインプットとアウトプット、FWx Pro Tools のインプットとアウトプットが選択できます。使できるハードウェアのインプットとアウトプットは選択したチャンネル・タイプ、システム構成、ハードウェアの状態によります。100 ページの「使用できない I/O」をお読みください。

パッチング・グリッド

パッチング・グリッドには、上にハードウェア I/O、左に VENUE のチャンネルが表示されます。使用できるチャンネルのタブと選択肢は、選択した I/O ブとチャンネル・タイプによって決まります。四角形のグリッドは、ハードウェア I/O と VENUE のミキシング・チャンネルのパッチ・ポイントを表ています。

デフォルトでは、ハードウェアのインプットは 1 対 1 のパターンでインプット・チャンネルへルーティングされ、[Stage] のインプット 1-48 がインプット・チャンネル 1-16（バンク A）、17-32（バンク B）等々に表示されます。

チャンネルのコントロール

これらのコントロールは、現在選択されているチャンネルのコントロールを反映しています。たとえばインプットの場合、パッチベイを表示したままインプット・ゲイン、極性、ファンタム電源、HPF、ダイレクト・アウト、基本のレベルを操作できます。

チャンネルのダイレクト・アウト

パッチベイのチャンネル・エリアでは、ダイレクト・アウトのコントロールを操作できます。

パッチベイでダイレクト・アウトプットのレベルを調整するには：

1 パッチング・グリッドで、チャンネルのダイレクト・アウトを使用可能なアウトプットの 1 つへ接続します。

2 チャンネル・コントロールで、画面のダイレクト・アウトプット・エンコーダを調整します。

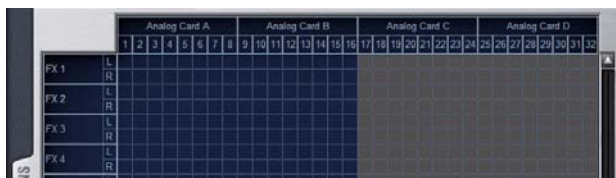
パッチベイでダイレクト・アウトプットのレベルを調整する

インジケータと表示

パッチベイでは、すべてのページとタブで以下の表示方法を使用します。

使用できない I/O

パッチベイには、システムに拡張オプションがインストールされていない場合でも、すべての設定が可能なハードウェア・タブが表示されます。

パッチベイは、オフラインの I/O または使用できない I/O を、その装置の下の枠に灰色で表示します。

使用できない I/O

使用できない I/O（灰色の枠）

使用できないハードウェア I/O は、パッチベイには灰色で表示され、すべてのルーティング・ポップアップ・リストには斜体で表示されます。使用できないハードウェアへアサインすることは可能です。

VENUE D-Show のスタンドアローン・ソフトウェアには、ハードウェア I/O（使用できない I/O を含む）の表示オプションがあります。

第 24 章の [スタンドアローン・ソフトウェアを使う] 参照。

アサインされた I/O

ハードウェアの接続がアサインされると、その接続はすべてのパッチベイ画面で色が薄くなります。これによって、その都度パッチベイ画面を切り替えることなく、どのハードウェアのチャンネルが使用されているかがわかります。色が薄くなった番号のインジケータを使用して、現在のアサインが表示されているパッチベイ・タブにジャンプすることもできます (詳しくは、104 ページの「アサインを探すショートカット」をお読みください)。

パッチのソースと送り先のテキスト表示

グリッド・タブの上にある [from] と [to] のテキスト表示フィールドに、ハードウェア I/O のフルネームとチャンネルが表示されます。

パッチのソースと送り先のフルネームを表示するには：

・ チャンネル名の上にカーソルを置きます。チャンネルのルーティングが行なわれているときは、そのソースと送り先のアサインメントが以下のとおりパッチング・グリッドの上に表示されます。

チャンネル・ソースと送り先の表示

送り先の名前の後にアスタリスクがついているときは、複数のアウトプットがアサインされていることを示します。103 ページの「パッチベイでの複数のインプットとアウトプットのアサインメント」をお読みください。

パッチベイでチャンネルの名前を変更する

チャンネルの名前は、パッチベイで変更できます。チャンネルの名前は、最大 32 文字です。チャンネル名がコンソールに表示されるときは、ディスプレイの大きさに合わせて省略されます。

パッチベイで名前を変更するには：

1 チャンネル名をダブルクリックします。

2 新しい名前をタイプし、コンピュータのキーボードの Enter キーを押します。

パッチベイで名前を変更するときは、キーボードの Tab キーを押すと次のチャンネルへ、Shift+Tab キーを押すと前のチャンネルへ移動できます。

テキスト検索

テキスト検索機能を使用すると、キーボードを使ってチャンネルへのナビゲーションが行なえます。チャンネル名の最初の文字またはチャンネル番号を入力すると、そのチャンネルが ACS のターゲット・チャンネルになります。

チャンネルを検索して選択するには：

1 チャンネルの最初の数文字、チャンネルのフルネーム、またはチャンネル番号をタイプします。たとえば、名前が s で始まるチャンネル（Snare など）であれば s をタイプします。

2 他にも同じ文字で始まるチャンネル（Snare Top、Snare Bottom、Strings など）があれば、Tab キーを押して順に切り替えます。

チャンネル番号とは異なる数字で始まるチャンネル名は使用しないでください。数字をタイプすると、VENUE はチャンネル名にかかわらずチャンネ番号でナビゲーションを行ないます。

パッチベイのナビゲーション

チャンネルの種類によるナビゲーション

パッチベイは、複数のタブを使って異なるハードウェア I/O やチャンネルの種類を表示します。たとえばインプットの画面では、チャンネルと FX リーンのタブを使って、異なる種類のチャンネルのパッチを別々に設定できます。

例

インプットを表示するには：

・ [Patchbay] ページの [Inputs] タブをクリックします。

パッチング・グリッドに特定の種類のインプットを表示するには：

・ パッチベイ・ページで、[Channels] タブまたは [FX Returns] タブをクリックします。複数の種類を同時に表示するときは、Shift- クリックして選択します

異なるハードウェア・ソースのナビゲーションを行なうには：

・ パッチング・グリッドの上にあるハードウェア・タブをクリックします。

パッチベイのスクロール

チャンネルのリストを垂直方向にスクロールするには：

- パッチング・グリッドの左のチャンネル名の上にカーソルを移動し、キーボードの上矢印キーまたは下矢印キーを押します。

ハードウェア I/O のリストを水平方向にスクロールするには：

- パッチング・グリッドの上のハードウェア I/O チャンネルの上にカーソルを移動し、キーボードの左矢印キーまたは右矢印キーを押します。

パッチング・グリッドをスクロールするときは、以下のいずれかを行ないます。

- パッチング・グリッドの上下または左右のスクロール矢印をクリックして、枡単位で移動します。
- パッチング・グリッドの上下の二重矢印をクリックして、画面単位で移動します。
- パッチング・グリッドの中を右クリックして、任意の方向にドラッグします。

パッチング・グリッドを右クリックし、ドラッグしてスクロールする

パッチベイでチャンネルをルーティングする

パッチベイでチャンネルをルーティングする

1 適切な I/O タブ、チャンネル・タブ、ハードウェア・タブをクリックして、パッチベイを表示します。

2 パッチ・グリッドの上にカーソルを置きます。カーソルが十字になり、直線が上と左に延びてカーソルの行と列の位置を示します。

3 ハードウェアI/Oのソースの列とチャンネルの行が交わるところをクリックします。

ハードウェア・インプットをインプット・チャンネルにルーティングする

4 クリックしてから縦横にドラッグします。または、斜め方向にドラッグして、1 回の操作で複数のパッチ・ポイントをアサインします。

5 必要に応じて繰り返します。

パッチベイのクリック＆ドラッグ

左クリックとカーソルのドラッグを使って、パッチベイ・グリッドの交差点に囲まれた範囲をすばやく選択することができます。水平、垂直、45 のアングルで好みの方向へドラッグできます。

パッチベイ・グリッドへの変更は取り消しできません。

パッチベイ・グリッドでクリック＆ドラッグを使うには：

1 選択範囲の起点となる交差点を左クリックします。

2 左クリックボタンを押したまま、水平（行を選択）、垂直（列を選択）、水平垂直（45 度のアングル）方向にドラッグします。

3 選択範囲の終点となる目的の交差点に到達したら、左クリックボタンを放します。ドラッグで選択された部分の交差点はすべて選択範囲に含まれます。

終点となった交差点によりターゲット・チャンネルが決まります。新規アサインが旧アサインを奪うことになる場合、再アサインの確定またはキャンセルを確認する警告ダイアログが表示されます。

再アサインの警告ダイアログが表示されないようにするには、[Default]（コントロール・サーフェス上）または [Alt]（コンピュータ・キーボード上）を押ながらパッチグリッドをクリックします。詳しくは、103 ページの「パッチベイのインプットまたはアウトプットを別途アサインする際の警告メッセージ」をお読みください。

矢印キーを使ってチャンネをルーティングする

トラックボールの代わりに、矢印キーを使ってルーティングを行なうこともできます。

キーボードの矢印キーを使ってチャンネルをルーティングするには：

1 パッチ・グリッドの上にカーソルを置き、カーソルを十字に変えます。

2 右矢印キーまたは左矢印キーを押してハードウェアI/Oの列を移動し、上矢印キーまたは下矢印キーを押してチャンネルの行を移動します。

3 十字カーソルが目的の四角形の上にきたら、Enter キーを押してパッチをアサインします。

パッチベイでの複数のインプットとアウトプットのアサインメント

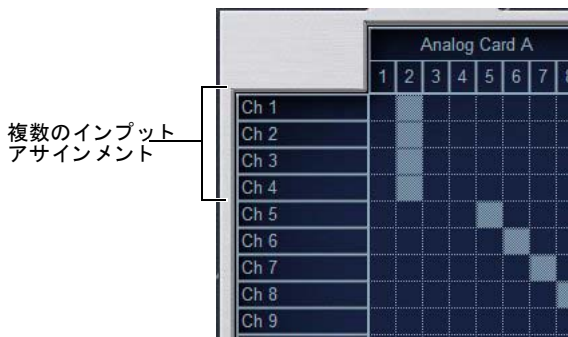
インプット・ソースは、パッチベイで複数のインプット・チャンネルにアサインできます。アウトプット・バスは、複数のハードウェア・アウトプットへアサインできます。

複数のチャンネルにルーティングされた [Stage] のインプットは、共通のプリアンプ・ゲインを使用します。1 つのチャンネルのゲインを調整すると、他のすべてのチャンネルが自動的に調整されます。その他のチャンネル機能（EQ ダイナミクス、パンなど）は個別に働きます。

ハードウェア・インプット・ソースを複数のインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインするには：

1 パッチベイで適切なインプットを表示します。

2 パッチング・グリッドをクリックして、最初のインプット・チャンネルまたは FX リターンにソースをアサインします。

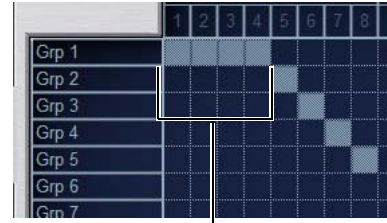
3 同じ行の別のグリッド枡をクリックして、ソースを別のチャンネルへアサインします。選択したハードウェア・インプットが、アサインした複数のインプット・チャンネルまたは FX リターンにルーティングされます。

複数のインプット
アサインメント

複数のインプット・チャンネルにルーティングされたハードウェア・インプット

アウトプット・バスを複数のハードウェア・アウトプットへアサインするには：

1 パッチベイで適切なアウトプットを表示します。

2 パッチング・グリッドをクリックして、最初のハードウェア・アウトプットへアウトプット・バスをアサインします。

3 同じ列の別のグリッド枡をクリックして、同じアウトプット・バスを別のハードウェア・アウトプットへアサインします。選択したバスが、アサインしたすべてのハードウェア・アウトプットへルーティングされます。表示された送り先の後にアスタリスク（*）が表示され、複数のルーティングが行なわれていることを示します。

複数のハードウェア・アウトプットへルーティングされたアウトプット・バス

パッチベイのインプットまたはアウトプットを別途アサインする際の警告メッセージ

パッチベイでは物理的なアウトプットのリスト番号が淡色で表示され、すでに使用されているハードウェア・アウトプットを示します。また、すでに使用されているハードウェア・インプットまたはアウトプットをパッチが別途アサインする場合、再アサインを確定またはキャンセルすることを確認するダイアログが表示されます。

以下のいずれかの方法で再アサインを確定します。

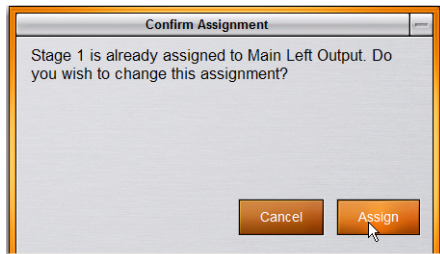
- [Assign] をクリックして、再アサインを確定します。

  または

- 同じパッチ・ポイントをもう一度クリックします。

アサインメントをキャンセルするときは、以下のいずれかを行います。

· [Cancel] をクリックし、パンチポイントを変更せずにおきます。

· グリッドのいずれかのポイントをクリックします（パッチベイ・グリッドは、画面上に [Confirm Assignment] ダイアログが開いている状態でも使用可能です）。

すでにアサインされている出力を再アサインする際の警告メッセージ

再アサインの警告ダイアログが表示されないようにするには、アサインを変更する際、[Default](コントロール・サーフェス上）または [Alt](コンピュータ・キーボード上）を押しながらパッチグリッドをクリックします。

アサインを探すショートカット

パッチベイでハードウェア・アウトプットを再アサインする前に、そのアウトプットの現在のアサインを確認しておきたい場合があります。これは、以下のとおりパッチベイで簡単に行えます。

ハードウェア・アウトプットに現在アサインされているバスまたはチャンネルを識別するには：

· パッチベイの一番上に淡色表示された（すでにアサインされている）リスト番号をクリックします。アサインを含む [アウトプット] タブが自動的に示されます。

クリックする

コラムの番号をクリックして現在のアサインメントへ「移動」する

VENUE システム情報のエクスポート

システム情報のエクスポート機能は、コンソールのハードウェア、ソフトウェアおよび現在ロードされているショー・ファイルの構成の詳細を記した HTML（テキスト）文書を生成します。この文書は、Internet Explorer、Mozilla Firefox、Safari などのインターネット・ブラウザで読むことができます

パッチ・リストは個別にエクスポートすることもできます（105 ページの「パッチ・リストのエクスポート」参照）。

システム情報文書をプロダクションやレンタル会社に直接送れば、コンソールが必要とするものを正確に伝えられます。また、ワープロや表計算アプリケーションにデータをコピー&ペーストすれば、その内容を自由に編集することもできます。

VENUE システム情報をエクスポートするには：

1 空いているコンソールの USB ポートに USB キー・ディスクを挿入します。

2 [Options] > [System] ページへ移動します。

3 [Info] ボタンをクリックします。

[Options]>[System] ページの VENUE システム情報エクスポート・ボタン

4 以下のいずれかを行います。

- 複数の USB キー・ディスクを接続しているときは、正しい USB キー・ディスクが選択されていることを確認してください。そうでなければ、正しい USB キー・ディスクが選択されるまで [Next Disk] をクリックしてください。
- [Save] をクリックすると選択した USB キー・ディスクへシステム情報がエクスポートされます。
- [Cancel] をクリックするとエクスポートは行われずダイアログが閉じます。

5 [OK] をクリックしてエクスポートを完了します。

USB キー・ディスクを取り外し、パーソナル・コンピュータにファイルをコピーして印刷、編集、保存または配布してください。

スタンドアローン・ソフトウェア

スタンドアローン・ソフトウェアからシステム情報をエクスポートすると、エクスポートしたシステム情報ファイルがコンピュータにインストーされているデフォルトのブラウザによって直ちに表示されます。

VENUE システム情報の内容

エクスポートした VENUE システム情報は HTML ファイルとして保存され、そのファイル名にはエクスポートした日付と時間が含まれます。内容は以下のとおりです（スタンドアローン・ソフトウェアからは生成されないデータもあります）。

Digidesign VENUE

システム情報 情報ファイルが生成された日付と時間。

コンソール ECx カードと FWx カードを含む VENUE SC48 の現在のハードウェア構成とインストールされているオプションのリスト。

[Stage] の構成 検知した [Stage] の各カード・スロットの内容。

インストールされているプラグイン 現在インストールされているプラグインすべてのバージョン情報やその他の情報。プラグインは、オンかオフかによって分けられます。使用可能かつ実際に使用しているプラグインが一番上に表示され、その次に残りの使用可能な（使用していない）プラグインが表示されます。スタンドローン・ソフトウェアからはプラグイン情報はエクスポートされません。

ショー・ファイルの情報 最後にロードしたショー・ファイルの名前、ファイルのパス、日付、時間。

システム構成 [Options]>[System] タブの内容。

DSP 使用状況 各ミックス・エンジン・カードの各 DSP へアサインされたプロセッサのリスト。[Options]>[Devices] タブの表示と同じ様に情報はミックス・エンジン・ードごとに分けられます。

パッチ・リスト [Patchbay] 各ページの内容。完全なパッチ・リストはシステム情報エクスポートに含まれます。また詳しいパッチ・リストをパッチベイから個別にクスポートすることもできます（次項参照）。

パッチ・リストのエクスポート

パッチベイをエクスポートすると、読みやすい形のパッチ・リストが生成されます。

パッチベイの情報をエクスポートするには：

1 空いているコンソールの USB ポートに USB キー・ディスクを挿入します。

2 [Patchbay] ページを表示します。

3 [Patchbay] ページの [Export] ボタンをクリックします。

パッチベイ情報エクスポート・アイコン

4 以下のいずれかを行います。

- 複数の USB キー・ディスクを接続しているときは、正しい USB キー・ディスクが選択されていることを確認してください。そうでなければ、正しい USB キー・ディスクが選択されるまで [Next Disk] をクリックしてください。
- [Save] をクリックすると選択した USB キー・ディスクへパッチベイ情報がエクスポートされます。
- [Cancel] をクリックするとエクスポートは行われずダイアログが閉じます。

5 [OK] をクリックしてエクスポートを完了します。USB キー・ディスクを取り外し、パーソナル・コンピュータにファイルをコピーして印刷、編集、たは配布してください。

スタンドアローン・ソフトウェアからパッチ・リストをエクスポートすると、生成された HTML ファイルがデフォルトのインターネット・ブラウザ（Internet Explorer や Mozilla Firefox など）によって自動的に開かれます。

エクスポートしたパッチベイ情報の内容

エクスポートしたパッチベイ情報は HTML ファイルとして保存され、そのファイル名にはエクスポートした日付と時間が含まれます。

内容は以下のとおりです。

Digidesign VENUE パッチ・リスト

ショー 最後にロードしたショー・ファイルの名前、ファイルのパス、日付、時間。

インプットとアウトプットのパッチング

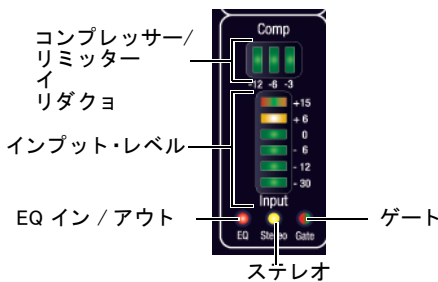
パッチ・リストは 3 つのセクションに分かれています。Stage、FOH、Pro Tools (FWx)。

- [Stage] のインプットにはグローバル番号 1–48、インプット名、カード・スロットと番号が表示されます。
- [Stage] のアウトプットにはグローバル番号 1–16（拡張システムでは 32）、アウトプット名、カード・スロットと番号が表示されます。
- [FOH]（ローカル）のインプットとアウトプットには、該当する物理インプット / アウトプットの名前と番号が表示されます。
- [Pro Tools] のインプットとアウトプットには、使用可能な 18 のインプット / アウトプットのアサインメントが表示されます。
- 使用できないチャンネルには [N/A] が表記されます。
- ダイレクト・アウトは個別に認識されます。

第 14 章：メーター

VENUE には、メーター・セクションと画面にチャンネルの信号メーターがあります。

チャンネル・メーター

インプット・チャンネルと FX リターン・チャンネルには、インプット・レベル・メーター、コンプレッサー / リミッター・ゲイン・リダクション・ーター、および EQ、ステレオ、ゲートの状態を示す LED があります。

インプット・チャンネルのメーターと LED

コンソールのチャンネル・メーターと同じものが、画面上ではより高い分解能でフェーダーの上とチャンネル・コントロールに表示されます。

チャンネル・メーターには、メーターのバリスティックとクリップ・マージンを設定できます。詳しくは、110 ページの「メーターのオプション」をお読みください。

インプット・チャンネルと FX リターン

インプット・レベル・メーター

各インプット・チャンネルと FX リターンには、6 セグメントのインプット・レベル・メーターがあります。これらのメーターは、以下のスケールにって下から上へインプット・レベルを表示します。

LED	レベル	色
1（一番上）	クリップ +15 dB	赤 黄
2	+6 dB	黄
3	0 dB	緑
4	– 6 dB	緑
5	– 12 dB	緑
6（一番下）	– 30 dB	緑

コンプレッサー / リミッター・ゲイン・リダクション・メーター

コンプレッサー / リミッター・メーターの LED は、内蔵のコンプレッサー / リミッターがインプット・チャンネルに適用しているゲイン・リダクショの量を、以下のスケールに従って右から左へ表示します。

チャンネルのコンプレッサー / リミッター・ゲイン・リダクション・メーターのスケール

LED	ゲイン・リダクション	色
なし	0 dB	オフ
1（右）	<= 3 dB	緑
2	<= 6 dB	緑
3 (left)	<= 12 dB	緑

EQ のステータス LED

以下の表に示す通り、赤い単一の LED は、EQ のイン / アウトの状態を示します。

色	EQ の状態
（なし）	回路にない
赤	回路にある

ステレオ・チャンネル LED

単一の黄色い LED は、ステレオ・インプット・チャンネルを示します。左右のインプット間に 12 dB 以上のオフセットが検出されると、ステレオ・チンネル LED が点滅します。

色	チャンネルの状態
（なし）	モノ
黄	ステレオ

ゲート LED

以下の表に示す通り、単一の 2 色の LED は、現在のエクスパンダーまたはゲートの状態を示します。

バンク・クリップ・インジケータ

表示されていないフェーダー・バンクでクリッピングが発生すると、インプット・チャンネルと FX リターン・チャンネル最上部にあるクリップ LED が点灯します。クリップ表示のチャンネルの位置は、表示されていないチャンネルの位置に相当します。クリップ LED の点滅は一時的クリッピングを表し、点灯はクリッピングが持続していることを表します。

色	エクスパンダーの状態	ゲートの状態
（なし）	回路にない	回路にない
緑	3 dB のゲイン・リダクション	ゲート・オープン & ホールド
黄	21 dB のゲイン・リダクション	ゲート・リリース
赤	> 21 dB のゲイン・リダクション	ゲート・クローズ

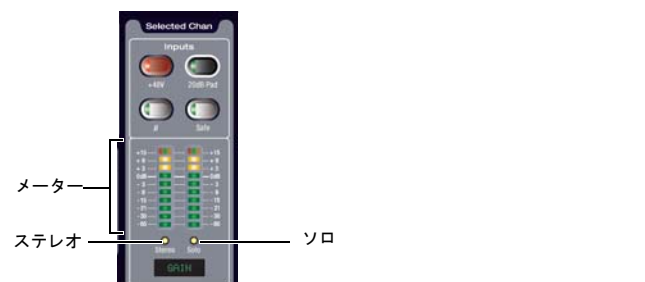
クリップしたチャンネルを見つけるには：

- チャンネル・インプット・レベル・メーターにクリッピングが表示されるまでバンク・スイッチを押していきます。

クリップ表示について詳しくは、110 ページの「メーターのオプション」をお読みください。

ACS のインプット・メーターとダイナミクス・メーター

選択チャンネル・レベル・メーター

ACS の選択チャンネル・メーターには、10 セグメントのレベル・メーターが 2 つあります。

選択チャンネルのメーターと LED

これらのメーターは、選択したチャンネルのモノまたはステレオのレベルを表示します。10 セグメントの 2 色デュアル LED メーターが、ターゲットまたはソロにしたチャンネルのインプット・レベルを示します。

選択チャンネル・メーターのスケール

LED	レベル	色
1（一番上）	クリップ +15 dB	赤 黄
2	+9 dB	黄
3	+3 dB	黄
4	0 dB	緑
5	–3 dB	緑
6	–9 dB	緑

選択チャンネル・メーターのスケール

LED	レベル	色
7	–15 dB	Green
8	–21 dB	緑
9	–30 dB	緑
10（一番下）	–60 dB	緑

選択チャンネル・ゲイン・リダクション・メーター

ACS セクションにある 3 つのダイナミクス・ゲイン・リダクション・メーターには、内蔵のコンプレッサー / リミッター、内蔵のエキスパンダー / ゲー、および選択したチャンネルに適用できるダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションが表示されます。

選択チャンネルのゲイン・リダクション・メーター

コンプレッサー / リミッターとプラグインのゲイン・リダクション・メーター

ACS のコンプレッサー / リミッターおよびプラグインのゲイン・リダクション・メーターでは、以下のスケールに従って、6 個の LED にダイナミクス・イン・リダクションが右から左へ表示されます。

ACS のコンプレッサー / リミッター / プラグイン用ゲイン・リダクション・メーターのスケール

LED	ゲイン・リダクション	色
（なし）	0 dB	（なし）
1（右）	1.5 dB	緑
2	3 dB	緑
3	6 dB	緑
4	9 dB	緑
5	15 dB	黄
6（左）	21 dB	黄

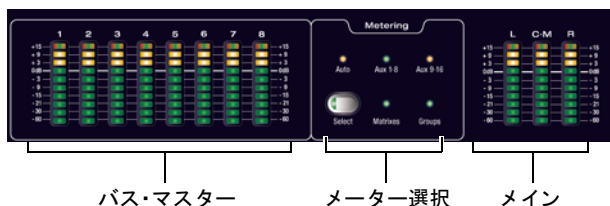
エクスパンダー / ゲート・ゲイン・リダクション・メーター

ACS のエクスパンダー / ゲート・ゲイン・リダクション・メーターでは、以下のスケールに従って、6 個の LED にダイナミクス・ゲイン・リダクション右から左へ表示されます。

ACS のエクスパンダー / ゲート / プラグイン用ゲイン・リダクション・メーターのスケール

LED	ゲイン・リダクション	色
（なし）	0 dB	（なし）
1（右）	3 dB	緑
2	6 dB	緑
3	12 dB	緑
4	21 dB	緑
5	36 dB	黄
6（左）	60 dB	黄

メーター・セクション

メーター・セクションには、バスのメーターとメイン・アウトプットのメーターがあります。

メーター

メーター・ブリッジの 10- セグメント・メーターのすべては、以下のスケールに従ってレベルを表示します。

Table 15. メーター・ブリッジの 10- セグメント・メーターのスケール

LED	レベル
1（一番上）	+15 dB （赤 = クリップ）
2	+9 dB
3	+3 dB
4	0 dB
5	− 3 dB
6	− 9 dB
7	− 15 dB
8	− 21 dB
9	− 30 dB
10（一番下）	− 60 dB

バス・アウトプット・メーター

メーター・ブリッジの 8 つのアウトプット・レベル・メーターには、グループ、AUX、マトリックスのメーターをアサインできます。

バス・アウトプット・メーターは、現在のアウトプット・バンクのアサインを自動的に反映する (選択中のアウトプット・バスのレベルを表示）ようにも、1 つのバス・アウトプットにアサインしてバス・レベルを持続的に表示するようにも設定できます。

ステレオ・アウトプット・メーター

ステレオのグループの場合は、メーター・セクションのアウトプット・レベル・メーターに左右のチャンネルの最も高いレベルだけが表示されま。

ステレオ・アウトプットの左右両方のチャンネルのレベルを見るときは、画面上のメーターを見るか、そのチャンネルを ACS のターゲット・チャンルにして選択チャンネルのレベル・メーターを見ます。

アウトプット・メーターの表示選択

メーターのアウトプットの種類を選択するには :

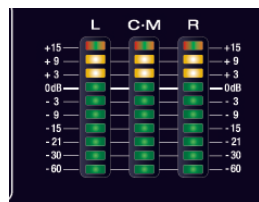
- メーター・セクションの [Select] スイッチを押して、選択肢 (自動、AUX (1–8)、、AUX (9–16)、マトリックスまたはグループ）を順に表示します。現在アサンされているバスのメーター LED が点灯します。

アウトプット・フェーダーのメーターとして設定するには :

- メーターの [Select] スイッチを繰り返し押して、[Auto] の LED を点灯させせます。

バス・アウトプットの LED と [Select] スイッチ

メイン・アウトプット・メーター

メーター・ブリッジの 3 つのメイン・アウトプット・メーターは、3 つのメイン・アウトプット（L–C–R または L–R+M）のアウトプット・レベルを表示しす。

メーター・ブリッジのメイン・アウトプット・レベル・メーター

10 個の LED は、109 ページの図 15 のスケールに従って下から上へインプット・レベルを表示します。

ソロ・バスのメーター

ソロ・チャンネルのメーター

ソロ・バスのメーターは、ソロになっているチャンネルの種類によって異なります。

1 つのチャンネル

PFL、AFL、または SIP（ソロ・イン・プレース）モードでは、ACS でチャンネルが操作対象になった場合と同様に、1 つのソロ・チャンネルがメーター表示されます。

複数のチャンネル

PFL、AFL モードで複数のチャンネルをソロにしたときは、ソロ・バスの左右のチャンネルが選択チャンネルのメーターにプリ・ソロ・トリムで表示れます。

SIP モードで複数のチャンネルをソロにしたときは、左右のメイン・バス・メーターが選択チャンネル・メーターに反映されます。

ダイナミクス・キー・リッスン

キー・リッスンをオンにすると、ソロ・バスの左右のチャンネルが選択チャンネル・メーターにプリ・ソロ・トリムで表示されます。

ソロ・クリップ表示

選択チャンネル・メーターが 1 つのソロ・チャンネルのレベルを表示している場合、メーター・セクションの LED にはチャンネル自身におけるクリップ情報が反映されます。

選択チャンネルのメーターがソロ・バスのレベルを表示しているときは、メーターの LED が赤くなってソロ・バスのクリッピングを示します。

メーターのオプション

メーター表示

メーターには以下の表示オプションを設定できます。これらのオプションは、コンソール上のすべてのメーターに作用します。

[Options] ページの [Interactions] タブにあるメーター・オプション

メーターのバリスティック

メーターは、以下のモードに設定できます。

RMS モード（デフォルト）メーターは減衰アナログ・メーターの特性に従います。このモードでは、メーターの反応と減衰がピーク・モードより遅く、計測した信号を平均的に表示します。指定したピーク保持時間の間、LED にピーク・レベルが表示されます。

ピーク・モード メーターは標準的なピーク・メーターの特性に従います。このモードでは、メーターが瞬時に反応し、計測した信号のピーク・レベルを表示します。

ピーク保持時間

ピーク保持時間は、0-20 秒の範囲で設定できます。

ピーク保持時間を設定するには：

1 [Options] ページの [Interaction] タブをクリックします。

2 [Meter] の [Peak Hold Time] の値を入力します。

3 キーボードの Enter キーを押します。

クリッピング表示

インプットやアウトプットの信号があらかじめ設定したクリップ・マージンを超えると、VENUE はクリップ表示を行ないます。

クリッピングは、信号経路の複数の箇所で起こる可能性があります。このいずれかの箇所でクリップが発生すると、メーターの一番上の LED が赤く点灯します。クリップ検知箇所について詳しくは、第 26 章をお読みください。

クリップ・マージン

クリップ・マージン設定では、クリッピング表示を開始する前のヘッドルームの量を設定できます。クリップ・マージンは、最大値（ピーク・レベル +20 dBVU）から何 dB 下かによって表されます。

クリップ・マージンの範囲は、最大値に対して 0 dB 〜 30 dB 下に設定できます。またインプットとアウトプットに対して別々に設定できます。

クリップ・マージンを設定するには：

1 [Options] ページの [Interaction] タブをクリックします。

2 [Meter] の下の [Input Clip Margin Below Max] と [Output Clip Margin Below Max] の値を入力します。

3 Enter キーを押して、設定を確定します。

クリップ保持時間

クリップ保持時間は、クリップを表示する時間を決めます。クリップ保持時間は、0 〜 20 秒の範囲で設定できます。

クリップ保持時間を設定するには：

1 [Options] ページの [Interaction] タブをクリックします。

2 [Meter] の下の [Clip Hold Time] の値を入力します。

3 Enter キーを押して、設定を確定します。

第 15 章 : ソロ・バスとモニター・バス

ソロ・バス・モード

ソロ・モードは 3 つあります。プリ・フェーダー・リッスン (PFL)、アフター・フェーダー・リッスン（AFL)、ソロ・イン・プレース（SIP）です。

- AFL モードまたは PFL モードでは、モニター・バスに送られる専用のステレオ AFL/PFL ソロ・バスにのみソロが適用されます。
- ソロ・イン・プレース・モードでは、メイン・バスにのみソロが適用されます。

プリ・フェーダー・リッスン（PFL）

PFL ソロ・モードは、ソロにしたインプット・チャンネルと FX リターンから AFL/PFL ソロ・バスへ信号を送ります。この信号は、ポスト・インサート、リ・フェーダー、プリ・ミュートです。

モノの入力信号はソロ・バスの両側に送られ、ステレオの入力信号の右側と左側はソロ・バスのそれぞれの側へ送られます。

PFL がソロ・モードのデフォルトです。

アフター・フェーダー・リッスン（AFL）

AFL ソロ・モードは、ソロにしたチャンネルとソロ・セーフのインプットから AFL/PFL ソロ・バスへ信号を送ります。アウトプット・バスのソロは、常に AFL です。

AFL ソロ・モードでは、入力信号と出力信号の両方がポスト・フェーダー、ポスト・パン / バランスでソロ・バスに送られ、メイン・バスが L-C-R モーのときも含めて常にステレオにパンニングされます。

AFL で AUX バスをモニターする

リンクした AUX バスは、真のステレオの AFL を使用します。リンクした AUX バスをソロにすると、この 2 つのバスはソロ・バス上でステレオ・ペアとし聴こえます。

モノの AUX バスは、ソロ・バス上でデュアル・モノとして聴こえます。

ソロ・イン・プレース（SIP）

SIP モードは、インプット・チャンネルと FX リターンへのみ適用されます。ソロ・イン・プレースは、ソロにしたチャンネルからメイン・バスとモター・バスへ信号を送ります。信号は、ポスト・パン / バランスで送られます。

⚠ *SIP ソロ・モードでは、オーディオは直接メイン・バスに送られます。この機能は、注意して使用してください。*

ソロ・モードを選択する

ソロ・モードは画面上で選択できます。

画面上でソロ・モードを選択するには :

1 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

2 [Solo and Monitor Operations] の下の [Solo and Monitor Operations] ポップアップメニューをクリックし、目的のソロ・モードを選択します。

[Options]>[Busses] でソロ・モードを選択する

ショーを読み込んだときのソロの状態とモード

チャンネルのソロの状態 ショー・ファイルを読み込んだときは、すべてのソロがクリアされます。ソロの状態は、ショー・ファイルには保存されません。

ソロ・モード ショー・ファイルは、SIP モードでは開きません。SIP モードで保存したショー・ファイルは、次に開くときは AFL ソロ・モードで開きます。

ソロ操作オプション

スイッチの一時モードとラッチ・モード

チャンネルのソロ・スイッチは、一時モード またはラッチ・モードで操作できます。

チャンネルを一時的にソロにするには：

・ ソロ・スイッチを 1 秒以上押さえます。ソロ・スイッチを放すと、チャンネルのソロが解除されます。

チャンネルのソロをラッチするには：

・ ソロ・スイッチを押してすぐ放します。もう一度スイッチを押すと、チャンネルのソロが解除されます。

「AUX は AFL に従う」と「AFL は AUX に従う」

エンコーダの配置と AFL の選択がどの様に相互作用するかは、[Auxes Follow AFL] と [AFL Follows Auxes] の 2 つの設定を使ってカスタマイズできます。

AUX は AFL に従う（Auxes Follow AFL）

[Auxes Follow AFL] オプションを選択すると、ミックスのアウトプットをソロにすることによって任意のミックスへ直ちにアクセスできるので、モニタのミキシングを行うときに便利です。

このオプションを選択すると、AUX のアウトプット・バスをソロにしたとき（AFL スイッチを押したとき）、そのバスのセンド・レベルとパンのコンロールがインプット・エンコーダに表示されます。

- モノの AUX バスの場合は、インプット・エンコーダにセンド・レベルがアサインされます。ステレオの AUX バス（リンクされた）の場合は、エンコーダに AUX のセンド・レベルがアサインされます。
- [Flip to Faders] を押すと、センド・レベルがフェーダーにフリップされ、AUX のセンド・パン (偶数番号のセンド）がインプット・エンコーダに自動的にップされます。このモードがオンになっている間は、パン・ボタンが点滅します。

すでにエンコーダがフェーダーにフリップされている場合は、AUX バスをソロにしたときもフリップの状態が維持されます。

AUX をソロにしたとき、センド・コントロールを表示するには：

1 [Options] ページの [Busses] タブをクリックします。

2 [Solo and Monitor Operation] の下の [Auxes Follow AFL] オプションを選択します。

[Options]>[Busses] ページの [Solo and Monitor Operations] セクション

3 AFL スイッチを押して、AUX のアウトプット・バスをソロにします。

AUX センドのコントロールの表示を取り消すには：

・ AUX バスのソロを解除します。インプット・エンコーダが以前の表示に戻ります。

または

・ インプット・チャンネル・エンコーダに他のパラメータを表示して、[Aux follows AFL] による表示をオーバーライドします。別のアウトプットをソロするまで、選択したパラメータがエンコーダに表示されます。

AFL は AUX に従う（AFL Follows Auxes）

[AFL Follows Auxes] オプションを選択すると、エンコーダを AUX センドへアサインしたときに AUX バスが自動的にソロになります。これはモニターのミキシングのときに AFL の操作をスピードアップします。

[AFL Follows Auxes] オプションは、[Options]>[Busses] ページの [Solo and Monitor Operations] セクションで設定します。デフォルトでは、このオプションはオフ（選択解除）になっています。

[AFL Follows Auxes] の設定は、ショー・ファイルごとに保存されます。

AFL が AUX のエンコーダのアサインメントに従うよう設定するには：

1 [Options]>[Busses] タブへ移動し、[AFL Follows Auxes] オプションを選択します。

2 インプット・セクションで、エンコーダを AUX センド・バスへアサインします。

[AFL Follows Auxes] モードを取り消す（ソロ解除する）には：

? 点滅している [Solo Clear] ボタンを押します。

イベント・リストを使って、ソロ・クリア機能をフットスイッチや他のトリガーへアサインすることもできます。

自動キャンセルとインプット優先

[Auto Cancel] オプションは、[Solo] スイッチが他のチャンネルのソロをキャンセルするか追加する（ラッチする）かを決めます。[Input Priority] オプショは、ソロにしたインプットが、AFL/PFL ソロ・バス上のソロ・アウトプットを置き換えるかどうかを決めます。

[Auto Cancel] オン、[Input Priority] オフ 1 つのソロが他のすべてのソロ（インプットとアウトプット）をキャンセルします。

[Auto Cancel] オン、[Input Priority] オン 1 つのインプットをソロにすると他のインプットのソロすべてがキャンセルされ、1 つのアウトプットをソロにすると他のアウトプットのソロすべがキャンセルされます。ソロにしたインプットは、ソロにしたアウトプットを一時的に置き換えます。

[Auto Cancel] オフ、[Input Priority] オフ ソロは追加され、ソロにしたインプットとアウトプットは両方聴こえます。

[Auto Cancel] オフ、[Input Priority] オン ソロは追加され、ソロにしたインプットは、ソロにしたアウトプットを一時的に置き換えます。

ソロ・バスの操作

チャンネルをソロにする

ソロの操作は、ソロにするチャンネルの種類と [Solo] スイッチのオプションの選択によって異なります。どのモードでも、チャンネルの [Solo] スイッチの点灯は、そのチャンネルがソロになっていることを示します。

インプット・チャンネル

インプット・チャンネルまたは FX リターンの [Solo] スイッチを押すと、信号はソロ・バス（PFL モードまたは AFL モードのとき）またはメイン・バス（SIP モードのとき）へ送られます。

SIP モードの場合のみ、1 つのチャンネルをソロにすると、ソロまたはソロ・セーフ以外のチャンネルは間接的にミュートされます。間接的なミュトは、ミュート・スイッチの点滅によって示されます。

アウトプット・バス

アウトプット・セクションの AFL スイッチを押すと、信号は AFL/PFL ソロ・バスに送られます。これは、グループ、AUX、マトリックス共通です。アウプットは、常に AFL です。

1 つのチャンネルをソロにする

1 つのチャンネルをソロにするときは、以下のいずれかを行います。

- チャンネルの [Solo] スイッチを押して点灯させます。[Solo] スイッチを押してすぐ放すとラッチします。

  または

- [Solo] スイッチを 1 秒以上押すと、スイッチを押している間ソロになります。スイッチを放すと、チャンネルのソロが自動的に解除されます。

複数のチャンネルをソロにする

複数のチャンネルをソロにするときは、以下のいずれかを行います。

- [Auto Cancel] オプションがオンのときは、複数のチャンネルの [Solo] スイッチを同時に押します。

- [Multi-Select]（Shift）を押さえ、複数のチャンネルの [Solo] スイッチを押します。

  または

- [Auto Cancel] オプションがオフのときは、複数のチャンネルの [Solo] スイッチを任意の順序で押します。[Solo] スイッチがオンの状態でラッチします。

複数のチャンネルのソロを切り替える

複数のチャンネルのソロを切り替えるときは、以下のいずれかを行います。

- [Auto Cancel] オプションがオンのときは、[Multi Select] スイッチを押さえ、切り替えるチャンネルの [Solo] スイッチを押します。

  または

- [Auto Cancel] オプションがオフのときは、チャンネルの [Solo] スイッチを任意の順に押します。[Solo] スイッチがオンまたはオフの状態でラッチします

VCA をソロにする

VCA をソロにすると、そのメンバ・チャンネルがソロになります。VCA メンバがインプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルの組み合わせを含む場合、ソロの状態はソロ・スイッチのオプションに従います。See メソロ操作オプションモ on page 112.

VCA のメンバをソロにするには :

- ソロにするメンバの VCA チャンネルの [Solo] スイッチを押して点灯させます。

ソロをクリアする

モニター・セクションで点滅している [Solo Clear] スイッチを押すと、すべてのソロがクリアされます。

ソロ・クリア

ソロ・バスのメーター

チャンネルやダイナミクス・キー・インプットがソロ・バスに送られると、通常はターゲット・チャンネルを表示している選択チャンネルのメーーにその信号が一時的に表示されます。

詳しくは、110 ページの「ソロ・バスのメーター」をお読みください。

チャンネルをソロ・セーフにする

ソロ・セーフは、他のチャンネルをソロにしたときにチャンネルが間接的にミュートされるのを防ぎます。ソロ・セーフにできるのは、インプット・チャンネルと FX リターンだけです。ソロ・セーフにしたチャンネルは、直接ソロにしたチャンネルに自動的に追加されます。

ソロ・セーフは、SIP モードと AFL モードにのみ適用されます。ソロ・セーフは、PFL モードでは無効です。

インプット・チャンネルと FX リターンのソロ・セーフを切り替えるには、[Safe] スイッチをソロ・セーフ機能の操作に設定する必要があります。

[Safe] スイッチをソロ・セーフ機能の操作に設定するには：

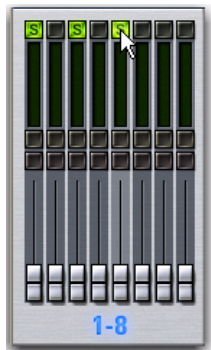
1 [Options] ページの [Interaction] タブをクリックします。

2 [Input Safe Switches] の下の [Act as Solo Safes] を選択します。

チャンネルのソロ・セーフの状態を切り替えるときは、以下のいずれかを行います。

・ 1 つまたは複数のチャンネルを選択し、選択チャンネルのインプット・セクションの [Safe] スイッチを押します。

または

・ 画面上のチャンネルの [Solo Safe] ボタンをクリックします。

画面上のソロ・セーフ・ボタン

[Safe] スイッチとボタンが点滅し、そのチャンネルがソロ・セーフであることを示します。ソロ・セーフの設定に従ってチャンネルがソロになると、[Solo] スイッチが点滅します。

モニター・バスの操作

モニター・バスは、コンソールの一番上のヘッドフォン・アウトプット（モニター・セクション）へ信号を送ります。モニター・バスのアウトプットは、ハードウェア・アウトプットとバス送りのプラグインへルーティングすることもできます。

モニター・バスを切り替える

以下の信号を、モニター・バスに送ることができます。優先順位はキー・リッスン、ソロ・バス、メイン・ミックスです。

ダイナミクス・キー・リッスン

画面の [Key Listen] ボタンを押すと、キー信号がターゲット・チャンネルの内蔵ダイナミクス・プロセッサからモニター・バスへ送られます。

キー・リッスンは、ソロ・バスの操作（PFL または AFL）を一時的に無効にして、モニター・バス上の信号をモノのキー信号で置き換えます。

AFL/PFL ソロ・バス

AFL モードまたは PFL モードでは、ソロにしたチャンネルの信号はモニター・バスに送られます。チャンネルをソロにすると、2- トラック・リターンオンになっているときは 2- トラック・リターンを、メイン・ミックスがモニターに送られているときはメイン・ミックスをソロ・バスがオーバーイドします。

ミックスをモニターへ

メイン・ミックス（メイン・バス上の信号）は、モニター・バスに送ることができます。

アサイナブル・モニター・アウトプット

モニター・バスは、ハードウェア・アウトプットとバス送りのプラグインへルーティングできます。

ハードウェア・アウトプット ハードウェア・アウトプットへのルーティングは、パッチベイの [Outputs] ページの [Mains] タブのモニター (ソロ)・バス・アウトプットを選択できます モニター・バスのアウトプットは、システム上の物理アウトプットへいくつでもアサインできます。モニター・アウトプットを複数のキュー・ステーション (インイヤー・ミックスおよびウェッジ・ミックス）または外付けアナライザーにルーティングするには、この機能を使用します。

バス送りのプラグイン バス送りのプラグインのルーティングには、プラグイン・ルーティング・セレクタにモニター・バスが選択肢として表示されます。ここから、内蔵アナライザーなどのバス送りのステレオ・プラグインへモニター・バスをルーティングできます。プラグインをモニター・バスに挿入することはできません。

モニター・バスを 2 つ目以降のアウトプットへルーティングする

モニター・バスを 2 つ目以降のアウトプットへルーティングするには：

1 パッチベイで、[Outputs] ページの [Mains] タブをクリックします。

2 グリッドをクリックして、モニターのアウトプットを目的の出力先へアサインします。

ソロ・イン・プレースが適用されている場合はメイン・バスとモニター・バスへ同時にルーティングされます。

モニター・バスをプラグインへルーティングする

モニターのアウトプットをバス送りのプラグインへルーティングするには：

1 [Plug-Ins] ページを表示します。

2 ルーティングしたいステレオ・プラグインがインストールされており、ラック・スロットにアサインされていることを確認します。

3 対応するラック・スロットの一番上のプラグイン・インプット・セレクタをクリックし、[Bus Out]>[Mains]>[Monitor – stereo] を選択します。

フィードバック・ループを防ぐため、プラグインのアウトプットはインプット・チャンネルへは戻せません。

モニターのアウトプットをバス送りのプラグインへアサインする

メイン・ミックスをモニター・バスへ送る

L–C–R メイン・ミックスからのモニター・アウトプット

ステレオ・ミックスからモニターへの信号は、センター・チャンネルからモニターの左右のチャンネルに –3 dB の信号を追加して、L–C–R メイン・ミックスから取り出されます。

L–R+M メイン・ミックスからのモニター・アウトプット

L–R+M メイン・ミックスでは、ソロ・バスで聴くことができるのは左右のチャンネルだけです。

メイン・ミックスをモニターへ送るには：

1 以下のいずれかを行います。

- メイン・セクションの [Mix to Monitors] スイッチを押します。

または

- [Options]>[Busses] タブへ移動し、[Mix to Monitors] オプションを選択します。

2 モニター・スピーカーのつまみまたはヘッドフォンのつまみを回して、それぞれのアウトプット・レベルを調整します。

ソロ・バスのレベルを調整する

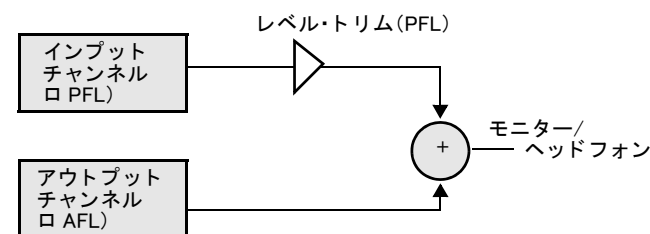
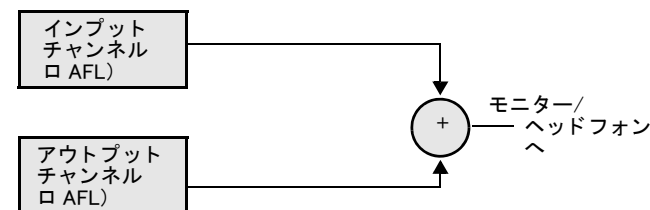
PFL ソロ・バスのモニタリング・レベルは、画面のレベル・トリム・コントロールで操作できます。トリムの量は –20 dB から +20 dB の範囲で調整できます。

レベル・トリムは PFL 信号にのみ作用するため、簡単に AFL 信号（またはモニターへのミックス）と PFL 信号のバランスをとることができ、本番中のモタリング・レベルの調整が最小限で済みます。

ソロ・バスのレベルをトリムするには：

1 チャンネルをソロにします。

2 [Options] > [Busses] タブを表示して、[Solo and Monitor Operations] セクションでレベル・トリムの設定を調整します。

以下の図に PFL モードと AFL モードのシグナル・フローを示します。

PFL モードでのレベル・トリム

AFL モードではレベル・トリムはない

ヘッドフォンのレベルを調整する

ヘッドフォンのアウトプット・レベルは、モニタリング・セクションのボリュームつまみで調整します。

モニタリング・コントロール

モニターのレベルとディレイを調整する

ソロ / モニターのレベルを調整するには：

1 [Options] > [Busses] タブを表示します。

2 [Solo and Monitor Operation] セクションの [Monitoring] のエンコーダを調整します。

モニター・アウトプットとヘッドフォン・アウトプットには、メイン・スピーカー・システムからの音響の遅延に合わせるため調整可能なディレが適用できます。

モニター・アウトプットのディレイを調整するには：

1 [Options] > [Busses] タブを表示します。

2 [Solo and Monitor Operations] セクションで [Delay] の設定を調整します。画面上のエンコーダの下にある [In] ボタンをクリックして、ディレイをオンにしてください。点灯中は、モニター・アウトプットにディレイの設定が適用されています。

トークバック、2- トラック、オシレータのコントロール

トークバック・マイクロフォン・インプット、2- トラック・ソース・インプット、内蔵オシレータは、任意のインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインできます。トークバック、2- トラック、内蔵オシレータのアウトプットは、任意のアウトプット・バスへルーティングできます。

トークバックを使用する

SC48 コンソールのバックパネルにあるトークバック・インプットは、ダイナミック・マイクまたはコンデンサー・マイクの信号を受信します。

トークバック・マイクのインプットをアサインする

インプットをインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインするには：

1 [Patchbay]>[Inputs] タブを表示し、[Channels] タブまたは [FX Returns] タブをクリックします。

2 チャンネル・グリッドの一番上の [FOH] タブをクリックします。

3 チャンネル・グリッドをクリックし、[Talk] のインプット・ソース（上）をインプット・チャンネルまたは FX リターン（左）にアサインします。

パッチベイでトークバックのインプットをインプット・チャンネルへアサインする

アウトプットへ直接ルーティングする

オシレータ、2- トラック、またはトークバックのアウトプットをルーティングするには：

1 [Options]>[Misc] ページを表示し、[Talkback] セクションの [Route] ボタンをクリックします。

[Options] > [Misc] ページのトークバック・コントロール

2 [Outputs] ページを表示し、目的のアウトプットをクリックして選択します（短く点滅します）。

3 確認ダイアログが表示されたら、[Route] をクリックしてアサインメントを確定するか、[Cancel] をクリックして現在のルーティングを変更せずに操作取り消します。

信号はアウトプット・バスのポスト・ミュートとポスト・フェーダーに送られます。

トークバック・インプットをオンにしてレベルを設定する

トークバック・インプットをオンにしてレベルを設定するには：

1 [Options] > [Misc] ページを表示します。

2 画面の [Talkback] セクションの [In] ボタンをクリックします。

3 バックパネルのトークバック・マイク・ゲインつまみを回します。

4 画面の [Talkback] セクションの [Level] のつまみを調整してトークバック・インプットのレベルを設定します。

フットスイッチ、ファンクション・スイッチ、その他のトリガーを指定してトークバックを操作することができます。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

トークバック減衰レベルの設定

トークバックがアウトプット・バスへ直接送られると、[Dim Level] の設定で指定した分だけ、そのバスのデータ（トークバック信号を除く）が自動に減少します。

トークバック減衰レベルを設定するには：

1 [Options] ページの [Misc] タブをクリックします。

2 [Talkback] セクションの [Dim Level] のテキストボックスをダブルクリックし、減衰値を –60 dB（ゲイン・リダクション最大）から 0 dB（ゲイン・リダクションなし）の範囲で入力します。

トークバック・インプット用のファンタム電源をオンにする

バックパネルのトークバック・インプットには、コンデンサー・マイクに必要な +15V ファンタム電源を供給できます。

トークバック・マイク・インプットへファンタム電源を供給するには：

- バックパネルのトークバック・マイク・ファンタム電源スイッチを右へ移動します。

2- トラックのインプットとアウトプットを使う

アナログとデジタルの 2- トラックのインプットとアウトプットは、コンソールのバックパネルにあります。

2- トラック・ソースのインプットをアサインする

2- トラック・インプットをインプット・チャンネルまたは FX リターンへアサインするには：

1 [Patchbay]>[Inputs] タブを表示し、[Channels] タブまたは [FX Returns] タブをクリックします。

2 チャンネル・グリッドの一番上の [FOH] タブをクリックします。

3 チャンネル・グリッドをクリックし、[2-Track] インプット・ソース（グリッド右上）をインプット・チャンネルまたは FX リターン（左側）にアサイします。

- AL (Analog Left)
- AR (Analog Right)
- DL (Digital Left)
- DR (Digital Right)

2- トラック・インプットをオンにしてレベルを設定する

2- トラックのインプットをモニター・バスとメイン・バスへ送るには：

1 [Options] > [Misc] ページを表示します。

2 [2-Track] セクションの [Input Fed to Monitors and Masters] のポップアップをクリックし、[Analog 2-Track] または [Digital 2-Track] を選択します。

2- トラックのインプットをオンにしてレベルを設定するには：

1 画面の[Options]>[Misc]ページの[2-Track]セクションにある[In]ボタンをクリックします。

2 画面の [Options]>[Misc] ページの [2-Track] セクションにあるレベルつまみをドラッグします。

[Options]>[Misc] ページの 2- トラックのコントロール

2- トラックをアウトプット・バスへルーティングする

2- トラックのインプットをアウトプット・バスへ直接ルーティングするには：

1 [Options] > [Misc] タブを表示します。

2 画面の[2-Track]セクションの[Route]ボタンをクリックします。スイッチが点滅し、ルーティング・モードになっていることを示します。

3 2- トラックの信号を送る各アウトプット・チャンネル（AUX、グループ、マトリックス、またはメイン）の [Select] スイッチを押します。[Select] スイッチが点滅し、2- トラックがアサインされたことを示します。

4 [Route to Selected] ダイアログの [Done] をクリックしてアサインメントを確定します。

信号はアウトプット・バスのポスト・ミュートとポスト・フェーダーに送られます。

2- トラックのアウトプットへルーティングする

アウトプット・バスやダイレクト・アウトプットは、2- トラックのアウトプットへルーティングできます。

任意のアウトプット・バスを 2- トラック・アウトプットへルーティングするには：

1 [Patchbay] ページの [Outputs] タブをクリックします。

2 チャンネル・グリッドの左にあるアウトプット・バス（AUX、グループ、マトリックス、またはメイン）のタブをクリックします。

3 チャンネル・グリッドの一番上の [FOH] タブをクリックします。

4 チャンネル・グリッドをクリックして、アウトプット・バス（左側）を以下の 2- トラック・アウトプット・ソース（グリッド右上）のいずれかにサインします。

- AL (Analog Left)
- AR (Analog Right)
- DL (Digital Left)
- DR (Digital Right)

ダイレクト・アウトプットを 2- トラックのアウトプットへルーティングするには：

1 [Patchbay] ページの [Directs] タブをクリックします。

2 チャンネル・グリッドの左にあるチャンネル・ソース（チャンネル、FX リターン、またはアウトプット）をクリックします。

3 チャンネル・グリッドの一番上の [FOH] タブをクリックします。

4 チャンネル・グリッドをクリックして、チャンネル・ソース（左側）を以下の 2- トラック・アウトプット・ソース（グリッド右上）のいずれかにサインします。

- AL (Analog Left)
- AR (Analog Right)
- DL (Digital Left)
- DR (Digital Right)

オシレータをルーティングする

内蔵オシレータのアウトプットは、インプット・チャンネル、FX リターン、または任意のアウトプット・バスへルーティングできます。オシレーでは、信号の種類、周波数（可変正弦）、信号のレベル、オン / オフが設定できます。

オシレータをオンにしてレベルを設定する

オシレータをオンにしてレベルを設定するには：

1 [Options] > [Misc] ページを表示します。

2 予防手段として、画面の [Level] のエンコーダをクリック&ドラッグしてオシレータのレベルを一番下まで下げてください。

[Options] > [Misc] ページのオシレータのコントロール

3 [Oscillator] セクションの [Signal] のポップアップをクリックして、以下の信号の 1 つを選択してください。

- 100 Hz Sine
- 1 kHz Sine
- 10 kHz Sine
- Variable Sine
- Pink Noise
- White Noise

4 [Variable Sine] を選択したときは、画面の周波数コントロール（[Signal] のポップアップの右）で正弦波の周波数を設定します。

5 画面の [Oscillator] セクションの [In] ボタンをクリックします。

6 画面の [Level] のエンコーダをゆっくり回してオシレータのレベルを設定します。

オシレータの信号をアウトプット・バスへアサインするには：

1 [Options]>[Misc] ページを表示し、[Oscillator] セクションの [Route] ボタンをクリックします。

2 以下のいずれかを行います。

- すでに目的のアウトプットを選択している場合は、現在表示されている [Route To] モード（画面の左下隅）をクリックして確定します。

または

- [Outputs] ページを表示し、アウトプットをクリックして選択します（短く点滅します）。

3 確認ダイアログが表示されたら、[Route] をクリックしてアサインメントを確定するか、[Cancel] をクリックして現在のルーティングを変更せずに操作取り消します。

信号はアウトプット・バスのポスト・ミュートとポスト・フェーダーに送られます。

ショーを読み込んだときのトークバック、2- トラック、オシレータの状態

ショー・ファイルを読み込んだときは、そのファイルが保存されたときの状態にかかわらず、トークバック、2- トラック、オシレータのコントロールはオフに設定されます。

第 16 章 : ミュートとミュート・グループ

ミュートする

チャンネルをミュートする方法は 3 つあります。チャンネルのミュート・スイッチを押してミュートする方法（スイッチ点灯)、別のチャンネルソロにした結果としてミュートする方法（スイッチ点滅)、ミュート・グループまたは VCA のメンバとしてミュートする方法（スイッチ点滅）です。

ミュート・スイッチは、常に追加方式で作用（ラッチ）します。チャンネルは任意の順序でミュートすることができ、ミュートを解除するまでその状態が維持されます。

以下はチャンネル、バス、ミュートに関する追加情報です。

インプット・チャンネルと FX リターン インプット・チャンネルと FX リターンでは、チャンネルのミュートはプリ・フェーダーです。

アウトプット・バス すべての種類のアウトプット・バスにおいて、ミュートはポスト・フェーダーです。

メイン メイン・バスのミュートは、メイン・フェーダーの上にある [Mute] スイッチで操作します。

リンクされているメイン・バスだけがミュートされます。メインの一部だけがミュートされている場合には、メインの [Mute] スイッチが点滅します。メインのリンクについて詳しくは、77 ページの「メインをリンクする」をお読みください。

VCA VCA をミュートすると、そのメンバのチャンネルがミュートされます。メンバ・チャンネルの [Mute] スイッチが点滅して、そのチャンネルが VCA の一部としてミュートされていることを示します。

点滅するミュート表示

[Mute] スイッチの点滅は、ソロまたはミュート・グループの操作の結果として、そのチャンネルが間接的にミュートされていることを示しています

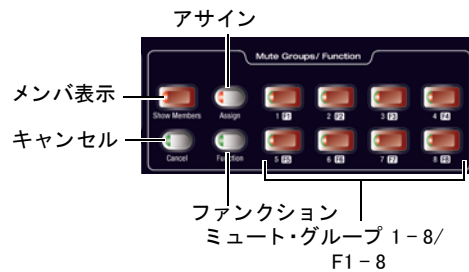
ソロ ソロ・イン・プレース・モードでは、チャンネルまたは VCA をソロにすると、ソロまたはソロ・セーフ以外のチャンネルは間接的にミュートされま。

ミュート・グループ ミュート・グループのメンバは、ミュート・グループがアクティブになると間接的にミュートされ点滅します。

ミュート・グループ

チャンネルは、8 つあるミュート・グループの任意のグループへアサインできます。ミュート・グループを使用すると、1 つのスイッチを押すだけで、複数のチャンネルのミュートとミュート解除を行なうことができます。

VCA を除くすべての種類のインプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルをミュート・グループにアサインすることができます。

ミュート・グループは、チャンネルのミュート・スイッチの状態に作用し、AUX のオン / オフ、トークバック / オシレータ・セクションのアウトプッ、モニター・アウトプットへの信号のルーティングには作用しません。

ミュート・グループ・セクション

ミュート・グループをアサインする

ミュート・グループは、コンソールまたは画面で設定できます。異なる種類のチャンネルを同じミュート・グループへアサインすることができます。チャンネルを複数のミュート・グループにアサインすることもできます。

チャンネルをミュート・グループにアサインまたはミュート・グループから削除するには：

1 [Mute Groups/Function] セクションがミュート・グループ・モードになっていることを確認します。[Function] スイッチが点灯していたら、押して消灯しま (この状態がミュート・グループ・モードです)。

2 [Mute Groups] セクションの [Assign] スイッチを押します。[Assign] スイッチが点滅し、アサイン・モードになっていることを示します。

3 チャンネルをアサインまたは削除するグループのミュート・グループ・スイッチ（1–8）を押します。スイッチが点滅し、そのグループがアサインの対象になっていることを示します。

4 ミュート・グループにアサインするチャンネルまたはミュート・グループから削除するチャンネルの [Select] スイッチを押します。選択したチャンルの [Select] スイッチが点滅します。

5 以下のいずれかを行います。

・ 点滅している [Assign] スイッチまたはミュート・グループ・スイッチ (1–8) を押して、ミュート・グループの設定を確定します。

または

・ [Mute Groups/Function] セクションの [Cancel] スイッチを押して、ミュート・グループの設定を取り消します。

画面上でミュート・グループのメンバをアサインまたは削除するには：

1 [Inputs] ページまたは [Outputs] ページを表示します。

2 [Mute Groups] セクション（画面のフェーダーの右）の [Assign] ボタンをクリックします。[Assign] ボタンが点滅し、アサイン・モードになっていることをします。

ミュート・グループ・アサイン・モード

3 点滅している [Assign] ボタンの下のミュート・グループ・ボタン [1 – 8] が点滅し、どのミュート・グループがアサインメント用に選択されているかをします。目的のミュート・グループをクリックして選択します。

4 選択したミュート・グループへアサインするチャンネルをクリックして選択します（個々のチャンネルを選択するときはそのフェーダー・ストリプをクリックし、複数のチャンネルを一度に選択するときは画面のバンク番号をクリックします)。

5 以下のいずれかを行います。

・ 点滅している [Assign] ボタンまたはミュート・グループ・スイッチ（1–8）を押して、ミュート・グループの設定を確定します。

・ 画面のバナー表示をクリックして確認ダイアログを表示し、[Assign] をクリックします。

または

・ ミュート・グループの設定を取り消すときは、画面のバナー表示をクリックし、[Cancel] をクリックします。

ミュート・グループのメンバを見る

インプット・チャンネルまたは FX リターンでミュート・グループのメンバを見ることができます。

インプット・セクションでミュート・グループのメンバを見るには：

・ [Mute Groups] セクション [Show Members] スイッチを押します。

ミュート・グループのアサインメント（1 – 8）がチャンネルの LCD に表示され、そのミュート・グループのメンバであることを示します。

ミュート・グループを使う

ミュート・グループは、コンソールの [Mute Groups] セクションまたは画面上の [Inputs] ページと [Outputs] ページのミュート・グループのコントロールでアティブにします。

ミュート・グループをアクティブにするには：

1 [Mute Groups/Function] セクションがミュート・グループ・モードになっていることを確認します。[Function] スイッチが点灯していたら、押して消灯しま (この状態がミュート・グループ・モードです)。

2 ミュート・グループ・スイッチ 1–8 を押して、そのグループのメンバをミュートします。ミュート・グループのメンバの [Mute] スイッチが点滅して、間接的にミュートされていることを示します。

複数のミュート・グループをアクティブにするには：

・ ミュート・グループ・スイッチ 1–8 を任意の順序で押します。ミュート・グループ機能は、追加方式です。

ミュート・グループのミュートを解除するには：

・ 点灯しているミュート・グループ・スイッチを押します。

直接的なミュートとミュート・グループや VCA による間接的なミュート

このセクションでは、ミュート・グループや VCA でミュート・スイッチを使用したときの動作を説明します。Solo/PFL の間接的なミュートの動作に変更はありません。

ミュート・グループ、VCA と直接的なミュート

チャンネルをミュートする方法は 3 つあります。

直接的に チャンネルの [Mute] スイッチを使って。

間接的に ミュート・グループまたは VCA のメンバとして。

および

間接的に 他のチャンネルがソロになった結果として。

チャンネルのミュート・スイッチを使う

ミュート・グループまたは VCA によって間接的にミュートしたインプット・チャンネルやアウトプット・チャンネルは、チャンネルのミュート・スッチを使ってミュート解除、ミュート、間接的ミュートへのリセットが行えます。この方法で直接チャンネルのミュート解除やミュートを行っも、そのチャンネルはミュート・グループまたは VCA からは削除されません。

この機能は、チャンネルをミュート・グループや VCA から削除せずにライン・チェックの間だけミュートを解除するのに便利です。

ミュート・モードを順に切り替えるには :

1 ミュート・グループをアクティブにするか、VCA をミュートします。間接的にミュートされたすべてのチャンネルのミュート・スイッチが点滅します。

2 点滅しているミュート・スイッチを押すと、そのチャンネルのミュートが解除されます。[Mute] スイッチが消灯します。

3 同じ [Mute] スイッチ（消灯）をもう一度押すと、そのチャンネルがミュートされます。[Mute] スイッチが点灯します。

4 同じ [Mute] スイッチをもう一度押すと、ミュート・グループまたは VCA にコントロールが戻り、チャンネルが間接的にミュートされます。[Mute] スイッチが再び点滅します。

複数のチャンネルを選択しておくと、その状態を一斉に切り替えられます。選択したチャンネルの一部だけがミュート・グループまたは VCA のメンバの場合は、ミュートの動作が異なります。

ミュート・グループを解除する

ミュート・グループ機能は、一時的に解除することができます。ミュート・グループを解除すると、ミュート・グループをアクティブにした結果として間接的にミュートされたすべてのチャンネルのミュートが解除されます。

ミュート・グループが解除されたときも、チャンネルを直接ミュートすることはできます。ミュート・グループの設定は保存され、再びミュート・グループを使用するときに適用されます。

ミュート・グループを解除するには :

1 [Inputs] ページまたは [Outputs] ページを表示します。

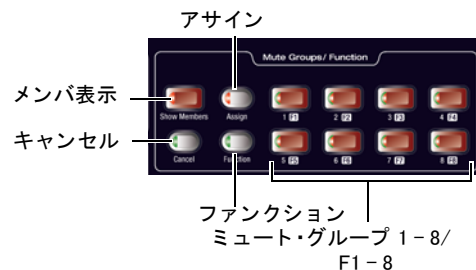
2 [Mute Groups] セクションにある、画面上の [Disable] ボタンをクリックします。スイッチが点滅し、ミュート・グループが解除されていることを示しま。

ミュート・グループを再び使用するには :

・ [Mute Groups] セクションで点滅している [Disable] ボタンをクリックします。

画面上のミュート・グループのコントロール

ファンクション・スイッチ

VENUE SC48 には 8 つのファンクション・スイッチ（F キー）があります。

[Mute Groups] セクションのファンクション・スイッチ

各ファンクション・スイッチの機能と動作は、イベント・リストでカスタマイズできます。デフォルトでは、ファンクション・スイッチ 1–3 は、プレビュー・モード、チャンネルのコピー、チャンネルのペーストにそれぞれマップされています。

詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

ファンクション・スイッチを使用するには :

1 [Mute Group]セクションの[Function]スイッチを押します。ファンクション・モードになると、[Function] スイッチの LED が点灯します。

2 ミュート・グループ・モードに戻すときは、もう一度 [Function] スイッチを押します。

第 IV 部：プロセッシング

第 17 章：ダイナミクス

VENUE SC48 には、以下のダイナミクス機能があります。

- 各インプット・チャンネルは、コンプレッサー / リミッターとエクスパンダー / ゲートを内蔵しています。
- ダイナミクス・プラグインは、インプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルで使用できます。
- すべての内蔵ダイナミクス・プロセッサとほとんどのダイナミクス・プロセッサが、サイド・チェーン・キーイングとキー・フィルタリングに対しています。

内蔵のダイナミクス

各インプット・チャンネルには、内蔵のコンプレッサー / リミッターとエクスパンダー / ゲートがあります。内蔵のダイナミクスは DSP リソースの制を受けることはなく、チャンネルごとに内蔵 EQ に対してプリとポストの設定ができます。すべての内蔵ダイナミクスのパラメータは、チャンネ・コントロールのエンコーダまたは画面を使って調整します。

プラグイン

ダイナミクス・プラグインは、インプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルで使用できます。プラグイン・ラックにダイナミクス・プラグインをアサインすると、モノやステレオのそれぞれのチャンネルに挿入したり、バスに送ることができます。ダイナミクス・プラグインはチャンネル・コントロールのエンコーダ（インサート・モード）または画面の [Plug-Ins] ページで操作できます。また、プラグインのプリセットを保存たり、ロードすることができます。

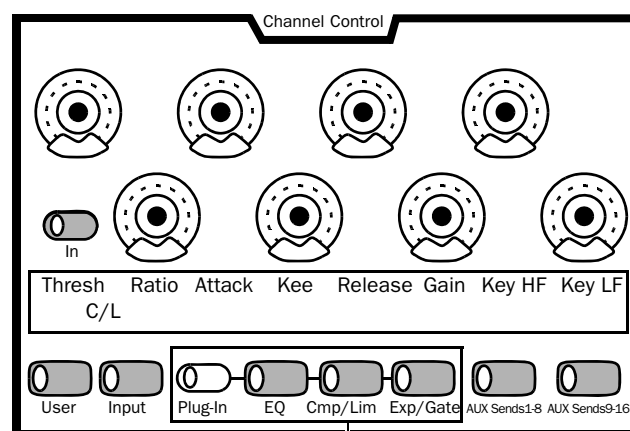
チャンネル・コントロールには、内蔵ダイナミクスとダイナミクス・プラグイン用に統一されたコントロール一式があります。

内蔵コンプレッサー / リミッター

各インプット・チャンネルごとに、1 つの内蔵コンプレッサー / リミッターが使用できます。コンプレッサー / リミッターのデフォルトはコンプレッションですが、レシオを最大に設定するとリミッターになります。モノとステレオの処理に対応しています。

コンプレッサー / リミッターのパラメータを調整するには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。（内蔵のダイナミクス・プロセッシングはインプット・チャンネルでのみ行えます。）

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Comp/Lim] スイッチを押します。[Comp/Lim] スイッチの LED が青く点灯し、コンプレッサー / リミッターのパラメータがチャンネル・コントロールに表示されます。

チャンネル・コントロールのコンプレッサー / リミッターのパラメータ

チャンネル・コントロールでコンプレッサー / リミッターのパラメータを調整するには：

- 以下を行ないます。
  - 目的のパラメータ（スレッショルド、レシオ、アタック、ニー、リリース、ゲイン、キー HF、キー LF）に対応しているエンコーダ（1–8）を調整します。
  - エンコーダ 7 またはエンコーダ 8 を押して、キー HF またはキー LF をそれぞれオン / オフにします。

現在のダイナミクス・プロセッサをバイパスするには：

- チャンネル・コントロールの [In] スイッチを押してプロセッサのイン / アウトを切り替えます。

以下のセクションで使用可能なパラメータを説明します。

コンプレッサー / リミッターのパラメータ

すべての内蔵ダイナミクスのパラメータは、ACS のチャンネル・コントロール・セクションか、画面上で調整します。

スレッショルド（Thresh）内蔵コンプレッサー / リミッターのスレッショルド・レベルを増減させます。

レシオ（Ratio）内蔵コンプレッサー / リミッターのレシオ（比率）を増減させます。時計回りの最大値（100:1）に設定すると、リミッター・モードになります。

アタック（Attack）内蔵コンプレッサー / リミッターのアタック時間を増減させます。

コンプ・ニー（Knee）内蔵コンプレッサー / リミッターのニー幅を増減させます。ニー値 0 はハード・ニーの設定で、100 はソフト・ニーの設定です。

リリース（Release）内蔵コンプレッサー / リミッターのリリース時間を増減させます。

メイクアップ・ゲイン（Gain）内蔵コンプレッサー / リミッターによって適用されるメイクアップ・ゲインを増減させます。

イン（In）内蔵コンプレッサー / リミッターのイン / アウト（バイパス）を切り替えます。コンプレッサー / リミッターの回路へのイン / アウトは、チャンネルコントロールの [In] スイッチを押すか、画面上の [Comp/Lim] ボタンをクリックして切り替えます。

ダイナミクス・プラグインの回路へのイン / アウトの切り替えは、チャンネル・コントロールの [In] スイッチとソフトウェアの画面で行なえます。

サイド・チェーン・キーイング サイド・チェーンとキー・リッスンが行えます。サイド・チェーン機能は画面でのみ操作できます。詳しくは、131 ページの「サイド・チェーン・キーとフィルタ」をお読みください。

コンプレッサー / リミッター・ゲイン・リダクション・メーター

各インプット・チャンネル・ストリップには、内蔵コンプレッサー / リミッター用 3 セグメント・ゲイン・リダクション・メーターがあります。これらのメーターは、内蔵コンプレッサー / リミッターが適用しているゲイン・リダクションを以のスケールに従って右から左へ常に表示します。

チャンネルのコンプレッサー / リミッター・ゲイン・リダクション・メーターのスケール

LED	ゲイン・リダクション	色
なし	0 dB	オフ
1（右）	<= 3 dB	緑
2	<= 6 dB	緑
3 (left)	<= 12 dB	緑

ACS では、現在選択しているチャンネルのダイナミクス・プラグインのゲイン・リダクションが、より分解能の高い 6 セグメント・ゲイン・リダクション・メーターに表示されます。

第 14 章の [メーター] 参照。

コンプレッサー / リミッターのデフォルト値と範囲

以下の表に、コンプレッサー / リミッターのデフォルト値と範囲を示します。

コンプレッサー / リミッター（デフォルトはコンプレッサー・モード）

パラメータ	デフォルト	最小	最大
スレッショルド	0 dB	– 40 dB	+20 dB
アタック	10 ms	100 us	200 ms
リリース	100 ms	10 ms	4 sec
レシオ	2:1	1.25:1	100:1
ニー	0 (hard)	0	100
メイクアップ・ゲイン	0 dB	– 40 dB	+20 dB

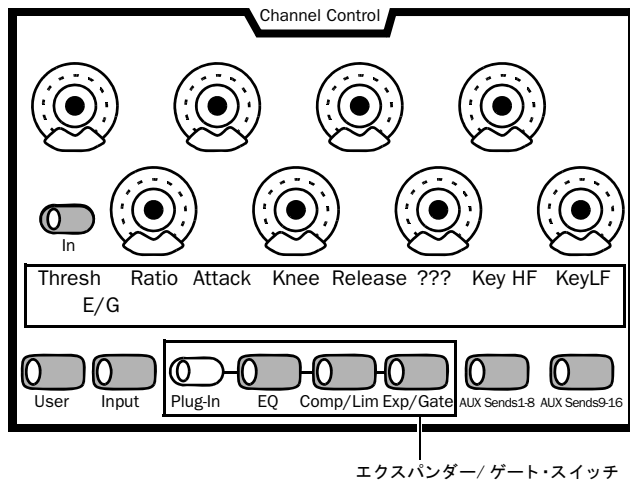
内蔵エクスパンダー / ゲート

各インプット・チャンネルごとに、1 つの内蔵エクスパンダー / ゲートが使用できます。エクスパンダー / ゲートのデフォルトはゲートです（レシオ 100:1、最大の設定）。範囲の設定を最小にするとエクスパンダー・モードへ切り替えられます。モノとステレオの処理に対応しています。

エクスパンダー / ゲートのパラメータは、ACS のチャンネル・コントロール・セクションまたは画面で調整できます。

エクスパンダー / ゲートのパラメータを調整するには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択します。（内蔵のダイナミクス・プロセッシングはインプット・チャンネルでのみ行えます。）

2 チャンネル・コントロール・セクションの [Exp/Gate] スイッチを押します。[Exp/Gate] スイッチの LED が黄色で点灯し、エクスパンダー / ゲートのパラメータがチャンネル・コントロールに表示されます。

チャンネル・コントロールのエクスパンダー / ゲートのパラメータ

チャンネル・コントロールでエクスパンダー / ゲートのパラメータを調整するには：

1 目的のパラメータ（スレッショルド、レシオ、アタック、ニー、リリース、ゲイン、キー HF、キー LF）に対応しているエンコーダ（1–8）を押すか、回します。

2 [Key] のエンコーダを押すと、キー HF またはキー LF がオン / オフになります。

現在のダイナミクス・プロセッサをバイパスするには：

- チャンネル・コントロールの [In] スイッチを押します。

エクスパンダー / ゲートのパラメータ

エクスパンダー / ゲートのパラメータは、チャンネル・コントロールのエンコーダ（エクスパンダー / ゲート・モード）または画面で調整できます

スレッショルド（Thresh）内蔵エクスパンダー / ゲートのスレッショルド・レベルを増減させます。

レシオ（Ratio）内蔵エクスパンダー / ゲートのスレッショルド・レベルを増減させます。時計回りの最大値（100:1）に設定すると、ゲート・モードになります。

アタック（Attack）内蔵エクスパンダー / ゲートのアタック時間を増減させます。

ゲート・ホールド（Gate Hold）内蔵ゲートの保持時間を増減させます。

リリース（Release）内蔵エクスパンダー / ゲートのリリース時間を増減させます。

範囲（Range）チャンネルのゲートの減衰の最大範囲を増減させます。

イン（In）内蔵コンプレッサー / リミッターのイン / アウト（バイパス）を切り替えます。

サイド・チェーン・キーイング エクスパンダー / ゲートは、サイド・チェーンとキーリッスンに対応しています。詳しくは、131 ページの「サイド・チェーン・キーとフィルタ」をお読みください。

エクスパンダー / ゲート・ゲイン・リダクション・メーター

以下の表に示す通り、各インプット・チャンネルにある単一の 2 色のゲート LED は、現在のエクスパンダーまたはゲートの動作状況を示します。

色	エクスパンダーの状態	ゲートの状態
（なし）	回路にない	回路にない
緑	3 dB のゲイン・リダクション	ゲート・オープン & ホールド
黄	21 dB のゲイン・リダクション	ゲート・リリース
赤	> 21 dB のゲイン・リダクション	ゲート・クローズ

ACS では、現在選択しているチャンネルのエクスパンダー / ゲートのゲイン・リダクションが、6 セグメント・ゲイン・リダクション・メーターに表示されます。

第 14 章の [メーター] 参照。

エクスパンダー / ゲートのデフォルト値と範囲

以下の表に、エクスパンダー / ゲートのデフォルト値を示します。

エクスパンダー / ゲートのデフォルト（デフォルトではゲート・モード）

パラメータ	デフォルト	最小	最大
スレッショルド	0 dB	– 60 dB	+20 dB
アタック（Attack）	1 ms	20 us	500 ms
リリース	250 ms	10 ms	4 sec
レシオ	100:1（ゲート・モード）	1.25:1	100:1
ゲート・ホールド	100 ms	10 ms	4 sec
ゲートの範囲	– 20 dB	– 80 dB	0 dB

ダイナミクスの操作

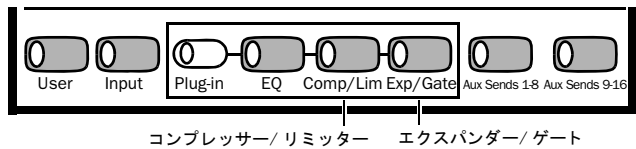
ダイナミクスは、ACS のチャンネル・コントロール・セクションまたは画面のコントロールを使って調整できます。

チャンネル・コントロールでダイナミクスを調整する

チャンネル・コントロール・セクションには、現在選択されているチャンネルの内蔵ダイナミクス・プロセッサとプラグイン・ダイナミクス・プセッサを操作するための 8 つの二重目的ロータリー / スイッチ・エンコーダ、ファンクション・スイッチ、イン / アウト・スイッチ、2 段の LCD があります。

コンプレッサー / リミッターのパラメータを調整するには :

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択し、ACS のチャンネル・コントロール・セクションのターゲットにします。

2 チャンネル・コントロールの [Comp/Lim] スイッチまたは [Exp/Gate] スイッチを押します。

チャンネル・コントロールのダイナミクスのスイッチ

コンプレッサー / リミッターのパラメータを調整するには :

・ 表示されたパラメータに対応しているエンコーダ（1–8）を押すか回します。たとえば、エンコーダ 1 を回してスレッショルドを調整し、エンコー 7 を押してキー HF をオン / オフにします。

現在のダイナミクス・プロセッサをバイパスするには :

・ チャンネル・コントロールの [In] スイッチを押してプロセッサのイン / アウトを切り替えます。

以下の表にコンプレッサー / リミッターのパラメータがどのようにチャンネル・エンコーダにマップされるかを示します。

コンプレッサー／リミッター（内蔵またはプラグイン）用のチャンネル・コントロールのパラメータのマッピング

Comp/Lim（青）	1	2	3	4	5	6	7	8
回す	Threshold	Ratio	Attack	Knee	Release	Gain	Key hf	Key lf
押す（インジケータ LED）							In （緑） Out （オフ）	In（緑） Out （オフ）

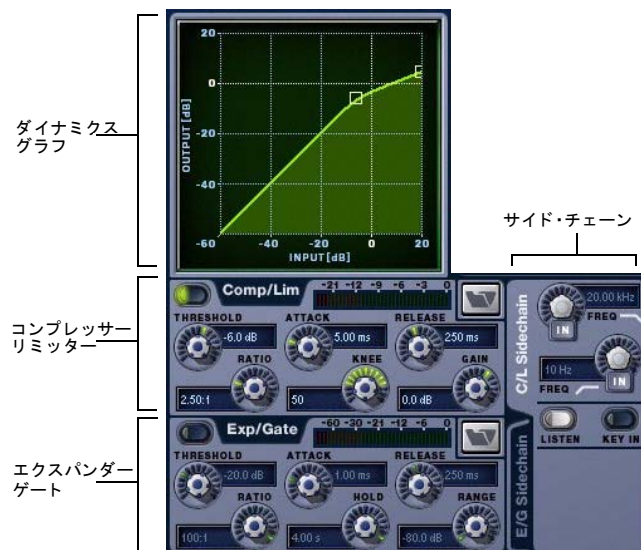
以下の表にエクスパンダー / ゲートのパラメータがどのようにチャンネル・エンコーダにマップされるかを示します。

エクスパンダー／ゲート（内蔵またはプラグイン）用のチャンネル・コントロールのパラメータのマッピング

Exp/Gate（黄）	1	2	3	4	5	6	7	8
回す	threshold	ratio	attack	hold	release	range	Key HF	Key LF
押す（インジケータ LED）							In（緑） Out （オフ）	In（緑） Out （オフ）

ソフトウェア画面のダイナミクスのコントロール

ソフトウェア画面では、内蔵ダイナミクスやプラグイン・ダイナミクスのコンプレッサー / リミッターとエクスパンダー / ゲートのパラメータ（サド・チェーンを含む）を同時に操作できます。

インプット画面にはダイナミクス・グラフも表示されます。ダイナミクス・グラフはコンプレッサーとゲートを合わせた結果を表示し、内蔵ダイナミクスのパラメータを変更することができます。

ソフトウェア画面のダイナミクスのコントロール

画面上でダイナミクスのパラメータを操作するには：

1 画面上でチャンネルを選択します。

2 必要に応じて、画面上のコントロールを操作します。

- 内蔵のコンプレッサー / リミッターやエクスパンダー / ゲートの場合は、画面上のパラメータを操作します。
- プラグインの場合は、そのダイナミクス・プラグインが表示されているインサート・スロットをクリックし、プラグイン・ページを表示します。

画面のダイナミクスのパラメータを初期値にリセットするには、以下のいずれかを行ないます。

・ コントロールを Alt- クリックします。

または

・ コントロールを右クリックし、[Reset] を選択します。

ダイナミクス・セクション全体を初期設定にリセットするには：

・ [Default] スイッチを押さえ、チャンネル・コントロール・セクションの [In] スイッチを押します。

または

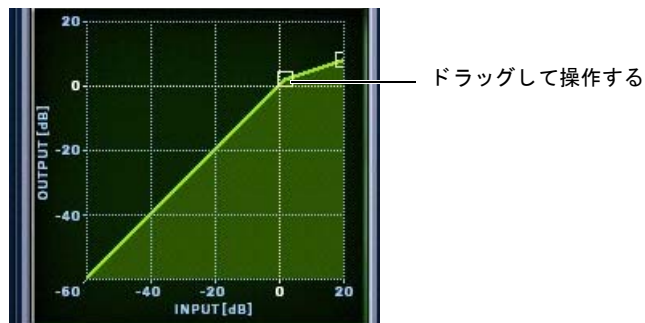
・ 画面のコンプレッサー / リミッター・セクションまたはエクスパンダー / ゲート・セクションのエンコーダやボタン以外の場所を右クリックし、[Reset] を選択します。

ダイナミクス・グラフを使う

画面上のエンコーダとボタンとは別に、ダイナミクス・グラフを使ってダイナミクスのパラメータを操作することもできます。

グラフを使ってダイナミクスのパラメータを操作するには：

1 画面上でチャンネルを選択します。

2 コンプレッサー/ リミッターまたはエクスパンダー/ ゲートが回路に挿入され、ダイナミクス・グラフの対象になっていることを確認します。

ダイナミクス・グラフのハンドルをドラッグする

EQ がダイナミクス・グラフの対象になっているときは、画面上のコンプレッサー / リミッター・セクションまたはエクスパンダー / ゲート・セクションの任意の場所をクリックして表示を変更します。

3 ダイナミクス・グラフのハンドルをドラッグして、スレッショルドとレシオを操作します。

ダイナミクス・グラフは、微調整スイッチ（Fine）を使った微調整モードには対応していません。

ダイナミクス・プラグインを操作する

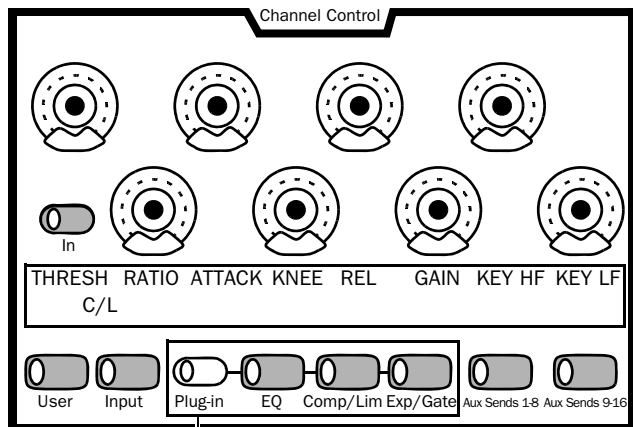
ダイナミクス・プラグインは、スレッショルド、レシオ、アタック、リリース、ゲイン、フィルタのコントロールを ACS のチャンネル・コントロール・セクションそれぞれのエンコーダへマップします。

チャンネル・コントロールのエンコーダへ直接マップされないダイナミクス・プラグインを含むすべてのプラグインは、インサート・モードのアトプット・エンコーダを使って操作できます。

コンソールからダイナミクス・プラグインを操作するには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して、そのチャンネルをターゲットにします。

2 チャンネル・コントロールの [Comp/Lim] スイッチまたは [Exp/Gate] スイッチを押します。オンにすると [Comp/Lim] は青色に、[Exp/Gate] は黄色に点灯します。

3 チャンネル・コントロール・セクションの [Plug-In] スイッチを押します。チャンネル・コントロールのパラメータと一致するプラグインのパラメータがエンコーダへマップされ、すべて大文字で LCD に表示されます。

チャンネル・コントロールの [Plug-in] スイッチ

4 チャンネル・コントロールのエンコーダを押し、または回して、プラグインのパラメータを操作します。

ダイナミクスに作用するチャンネル・モード

インプット・ダイレクト・モード用のチャンネル設定とダイナミクス・プリ EQ は、内蔵ダイナミクスの操作に作用します。

VENUE SC48 システムでは、これらの設定は画面で行います。

ダイナミクス・プリ EQ

デフォルトでは、インプット・チャンネルの信号経路において、内蔵 EQ の処理の前に内蔵ダイナミクスの処理が行なわれます。これは、チャンネのダイナミクス・プリ EQ 設定を切り替えて、チャンネルごとに変更することができます。

インプット・チャンネルのダイナミクス・プリ EQ 設定を切り替えるには：

1 ダイナミクス・プリ EQ 設定を変更するインプット・チャンネルの [Select] スイッチを押して選択してターゲットにします。[Inputs] ページが表示されてることを確認してください。

2 画面の右上隅の [Config] セクションにある [Dyn Pre EQ] ボタンをクリックします。オンにすると、[Dyn Pre EQ] の LED が点灯します。

[Inputs] ページのチャンネル設定のコントロール

インプット・ダイレクト・モード

インプット・ダイレクト・モードは、内蔵ダイナミクスと内蔵 EQ の処理およびインプット・チャンネルと FX リターンのすべてのインサートを完全にバイパスします。

インプット・ダイレクト・モードを切り替えるには：

1 インプット・チャンネルの [Select] スイッチを押してターゲットにし、[Inputs] ページが表示されていることを確認してください。

2 画面の右上隅の [Config] セクションにある [Input Direct] ボタンをクリックします。オンにすると、[Input Direct] の LED が点灯します。

詳しくは、68 ページの「インプットのコントロールを調整する」をお読みください。

ダイナミクスの設定とプリセット

内蔵のダイナミクスの設定は、インプット・チャンネルの間でコピー&ペーストできます。また、この設定はダイナミクスのプリセットとして保存し、ロードすることができます。

ダイナミクスの設定をコピー&ペーストする

ダイナミクスの設定をコピー&ペーストするには：

1 画面のダイナミクス・セクションのコンプレッサー / リミッターまたはエクスパンダー / ゲートの任意の場所を右クリックして、[Copy Comp/Lim Settings] たは [Copy Exp/Gate Settings] を選択します。

ダイナミクスの設定をコピーする

2 設定をペーストするチャンネルを選択します。

3 画面のダイナミクス・セクションのコンプレッサー / リミッターまたはエクスパンダー / ゲートの任意の場所を右クリックして、[Paste Comp/Lim Settings] たは [Paste Exp/Gate Settings] を選択します。

1 つのチャンネルの内蔵のダイナミクスの設定をすべてコピー&ペーストするには：

1 画面のダイナミクス・グラフを右クリックして、[Copy Dynamics Settings] を選択します。

2 設定をペーストするチャンネルを選択します。

3 画面のダイナミクス・グラフを右クリックして、[Paste Dynamics Settings] を選択します。

内蔵ダイナミクス用プリセット

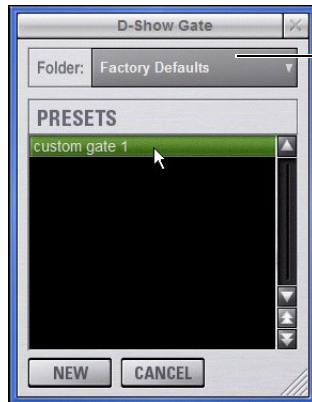
ダイナミクスの設定は、内蔵とプラグインのダイナミクス・プロセッサ用プリセットとして保存し、ロードできます。プリセットは、コンソールまたは画面から操作できます。

プリセットを保存またはロードするには：

1 プリセットを保存する場合はチャンネルのダイナミクスの設定を操作し、プリセットをロードする場合はインプット・チャンネルを選択します。

2 画面の [Comp/Lim] または [Exp/Gate] のプリセット・アイコンをクリックします。（プリセット・アイコンは、[Inputs] 画面の [Dynamics] セクションにあります）

内蔵ダイナミクスのプリセット・ボタン

3 必要に応じて、フォルダ・セレクタからプリセット・フォルダをクリックして選択します。

プリセット・ウィンドウでプリセットをプレビューする

4 以下のいずれかを行います。

- プリセット・ウィンドウに表示されたプリセット名をクリックして、既存のプリセットをプレビューします。
- 選択したプリセットをロードするときは、Enter を押すか、またはプリセット・ウィンドウのタイトル・バーのクローズ・ボックス（X）をクリックます。
- 現在のダイナミクスの設定を新規プリセットとして保存するときは、[New] をクリックしてプリセット・ファイルの名前を入力します。
- 設定を変更しないときは、[Cancel] をクリックして操作を取り消します。

サイド・チェーン・キーとフィルタ

内蔵のコンプレッサー / リミッターとエクスパンダー / ゲートは、サイド・チェーンのトリガーに対応しています。

キー・イン / アウト

[Key In] スイッチは、内蔵のコンプレッサー / リミッターやエクスパンダー / ゲートに対するキー信号の回路へのインとアウトを切り替えます。

サイド・チェーンのキー信号の回路へのインとアウトを切り替えるには、以下のいずれかを行ないます。

・ 画面のダイナミクス・セクションのサイド・チェーン・コントロールの [Key In] ボタンをクリックします。

コンプレッサー / リミッターの場合は、そのチャンネル自身をキー信号として使用します。

エクスパンダー / ゲートの場合は、セルフ・キーにするか、または他のチャンネルを使用することもできます。

キー・アサイン

画面上のキー・アサイン・セレクタでは、ゲート（コンプレッサーは常にセルフ・キー）とそのピックオフ用のサイド・チェーンのソースが選択できます。キー・ソース・セレクタは、エクスパンダー / ゲートのコントロールの中にあります。

キー・ソース

コンプレッサー / リミッターは、セルフ・キーです。エクスパンダー / ゲート用のキーのソースは、以下の中から選択できます。

- セルフ
- 任意のインプット（チャンネルまたは FX リターン）
- 任意のハードウェア・インプット
- インプット・チャンネルに対するキー信号のピックオフ・ソースを指定することもできます。

画面でゲート用キー信号を選択するには：

1 インプット・チャンネルを選択します。

2 ダイナミクス･セクションの [E/G Side-Chain] タブをクリックし、ゲートを選択します。

3 [Key Source] のセレクタをクリックし、チャンネルまたはバスを選択します。

キー・ソースを選択する

キー・ソース信号用ピックオフ・ポイントを選択するには：

・ [Source Pickoff] のセレクタをクリックし、キー信号用ピックオフ・ポイントを選択します。

キー・リッスン

[Listen] ボタンは、キー信号をソロ・バスへ送り、そこにある信号と置き換えます。キーがチャンネルの信号や外部キーのときも、またサイド・チェーン・フィルタが適用されているときも同じです。

キー・リッスンは、常にソロ・バスにあるすべての信号に優先します。チャンネルのソロは、キー・リッスンが解除されるまで無効になります。キー・リッスンがオンのときにチャンネルをソロにすると、そのチャンネルはソロに追加されますが、キー・リッスンが解除されるまでは無効で。

キー・リッスンのソロは排他的です。別のプロセッサやチャンネルの [Key Listen] を押すと、以前のキー・リッスンがオフになり新たなキー・リッスが引き継ぎます。

 ダイナミクス・プラグインのキー・リッスンは、ソロ・バスへではなくプラグインのアウトプットへ信号を送ります。プラグイン・ダイナミクス・プロセッサでキー・リッスンを使用するときは注意してください。

キー・リッスンをオンにするには：

・ 画面のエクスパンダー / ゲート・コントロールの [Listen] ボタンをクリックします。

キー・リッスンをオフにするには：

・ もう一度 [Listen] をクリックします。ソロ・バスが以前の信号（ソロ・チャンネル、または、なし）に戻ります。[Solo Clear] スイッチ押して、キー・リッスンをオフにすることもできます。[Solo Clear] スイッチをもう一度押すと、チャンネルのソロがクリアされます。

サイド・チェーン・フィルタ

コンプレッサー / リミッターとエクスパンダー / ゲートのサイド・チェーンには、キー信号の周波数の帯域を制限する 2- バンドの EQ があります。

チャンネル・コントロールのサイド・チェーンの EQ をオンにするには：

・ 必要に応じて、[Key HF] または [Key LF] のエンコーダを押します。

画面でサイド・チェーン・フィルタをオンにするには：

・ サイド・チェーン・フィルタの [In] ボタンをクリックします。

ソフトウェア画面のサイド・チェーンのコントロール（エクスパンダー／ゲート）

サイド・チェーンの EQ を操作するには：

・ HPF または LPF のエンコーダを回して、周波数を操作します（各フィルタの範囲は 10 Hz から 20 kHz）。エンコーダの周りの LED が点灯し、周波数の値が表されます。

ダイナミクスのサイド・チェーンの EQ のデフォルト値と範囲

フィルタ	デフォルト	最小	最大
HPF	10 Hz, Off	10 Hz	20 kHz
LPF	20 kHz, Off	10 Hz	20 kHz

サイド・チェーンの制限

サイド・チェーンのキー信号は以下のソースから送れます。

- チャンネルのプリ / ポスト・フェーダーのピックオフ
- FX リターンのプリ / ポスト・フェーダーのピックオフ
- チャンネルのインサートのリターン

これらのソースまたはハードウェア・インプット、インプット・チャンネルや FX リターンのトップ・オブ・チャンネルのピックオフ、チャンネルインサートのリターンから送るサイド・チェーンのキー信号の数に制限はありません。

 サイド・チェーンのレベルは、キー信号のソースによって大幅に異なります。トップ・オブ・チャンネルのピックオフは、他のピックオフ・ポイントやソースより 18 dB も大きくなることがあります。

第 18 章：EQ

以下の EQ 機能が使用できます。

- 内蔵 EQ が各インプット・チャンネルと FX リターンで使用できます。
- グラフィック EQ がアウトプット・チャンネルで使用できます。
- EQ プラグインがインプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルで使用できます。

内蔵 EQ

異なる種類の内蔵 EQ がインプット・チャンネル、FX リターン、アウトプットで使用できます。

インプット・チャンネル 各インプット・チャンネルには、ハイパス・フィルタと 4 バンドの内蔵パラメトリック EQ があります。EQ は、デジタル・モードまたはアナログ・モードに設定できます。デジタル・モードでのみ、4 バンド EQ はハイ・バドとロー・バンド用にベル型またはシェルフ型を選択できます。インプット・チャンネルの EQ は、チャンネルごとにプリ・ダイナミクスまたはスト・ダイナミクスに設定できます。

FX リターン 各 FX リターンには、内蔵の 2 バンド EQ があります。FX リターンの EQ はデジタル・モードとアナログ・モードで使用することができます。デジタル・モードでは、バンドごとにベル・モードとシェルフ・モードが選択できます。

グラフィック EQ

アウトプット・バスには、内蔵のグラフィック EQ をアサインできます。

EQ プラグイン

EQ プラグインがインプット・チャンネルとアウトプット・チャンネルで使用できます。プラグイン・ラックに EQ プラグインをアサインすると、モやステレオのそれぞれのチャンネルに挿入したり、バスに送ることができます。EQ プラグインは ACS のチャンネル・コントロール・セクション、アウトプット・エンコーダ（インサート・モード）、画面の [Plug-Ins] ページで操作できます。また、プラグインのプリセットを保存したり、ロードることができます。

内蔵 EQ のパラメータ

HPF

各インプット・チャンネルには、コーナー周波数が操作できる四次ハイパス・フィルタ（HPF）とイン / アウトのコントロールがあります。インプット HPF のデフォルトは 20 Hz、アウトです。

HPF の周波数とイン / アウトの操作は、各インプット・エンコーダ、ACS のチャンネル・コントロール・セクション、画面で行なえます。

インプットのパラメトリック EQ

インプット・チャンネルと FX リターンには、内蔵のパラメトリック EQ があります。内蔵 EQ で使用できるパラメータは以下の通りです。これらのパラメータは、ACS のチャンネル・コントロールセクションの EQ コントロールまたは画面で調整できます。

EQ イン

[EQ In] は、選択したチャンネルの内蔵 EQ プロセッサ（バンドすべて）の回路へのインとアウトを切り替えます。EQ のイン / アウトは ACS または画面から作できます。

EQ のステータス LED

以下の表に示す通り、チャンネルの [EQ In] の LED は、EQ のイン / アウトの状態を示します。

色	EQ の状態
（なし）	回路にない
赤	回路にある

EQ のアナログ・モードとデジタル・モード

[Analog] ボタンは、内蔵パラメトリック EQ のアナログ・モードとデジタル・モードをチャンネルごとに切り替えます。アナログ・モードとデジタル・モードの切り替えは、画面で行ないます。

デジタル・モード 標準的なデジタル・パラメトリック EQ です。周波数の範囲は 20 Hz から 20 kHz で、ゲインの範囲は 4 つのバンドすべて +/－18 dB です。[Hi] バンドと [Lo] バンドは、ベル（デフォルト）またはシェルフにできます。デジタル Q は、10（左、ナローバンド）から 0.1（右、ワイドバンド）の Q ファクターで表さます。デジタル・モードが EQ のデフォルト・モードです。

アナログ・モード EQ セクションで名高いアナログ・コンソールのレスポンスをモデルにした EQ です。周波数の範囲はこれに合わせて制限され、外側のバンドではシルフのみ適用できます。アナログ Q は 0.1（左、オクターブの 1/10）から 2（右、2 オクターブ）の「帯域幅」で表されます。

EQ をデジタル・モードまたはアナログ・モードに切り替えたとき、HPF は変更されません。

ゲイン、周波数、Q/ 帯域幅

内蔵のパラメトリック EQ の各バンドには、インプット・チャンネルや FX リターンで使用できる以下のパラメータがあります。

ゲイン（Gain） そのバンドをブーストまたはカットします。ゲイン・エンコーダの周りの LED が中央から右（ブースト）または中央から左（カット）へ点灯して、ゲインの状態を表します。

周波数（Freq） 以下のとおり、各バンド用のセンター周波数またはコーナー周波数を設定します。

- ベル・モードのときは、ハイ・ミドル・バンドとロー・ミドル・バンド用およびハイ・フィルタとローフィルタ用センター周波数を設定します。
- シェルフ・モードのときは、ハイ・フィルタとロー・フィルタ用コーナー周波数を設定します。（134 ページの「ハイ・フィルタとロー・フィルタ用のベル・モードとシェルフ・モード」参照。）

エンコーダを時計回りに回すとそのバンドの周波数が増加し、反時計回りに回すと周波数が減少します。エンコーダの周りの単一の LED が、エンコーダの設定を表します。各バンドの設定可能な範囲は、EQ のモード（デジタルまたはアナログ）によって異なります。141 ページの「内蔵パラメトリック EQ の操作範囲（すべてのモード）」をお読みください。

Q（Q/ 帯域幅） Q（デジタル・モード）または帯域幅（アナログ・モード）を操作します。

?デジタル・モードでは、Q は Q ファクターを決めます。ハイ・フィルタまたはロー・フィルタがシェルフ・モードのときは、Q のつまみがシェルフの Q を決めます。

?アナログ・モードでは帯域幅を変更しますが、機能としては同じです。

バンド・イン / アウト EQ の各バンドは、そのエンコーダを使って（または画面で）インとアウト（バイパス）を切り替えられます。

?各バンドのエンコーダを押すと、インとアウトが切り替わります。インジケータ LED が点灯し、バンドがインの状態であることを示します（インプットやチャンネル・コントロールのエンコーダが EQ へアサインされたときと同じです）。

?画面では、各ゲインつまみの下に専用の [In] スイッチがあります。

ハイ・フィルタとロー・フィルタ用のベル・モードとシェルフ・モード

デジタル EQ モードでは、インプット・チャンネルと FX リターンのハイ・フィルタとロー・フィルタはベル・モードまたはシェルフ・モードに切り替えられます。

ベル・モードでは、ハイ・フィルタとロー・フィルタは可変 Q を伴うパラメトリック EQ として機能します。シェルフ・モードでは、ハイ・モジューはハイ・シェルフ EQ に、ロー・モジュールはロー・シェルフ EQ になります。ベル・モードやシェルフ・モードの設定方法については、135 ページの「EQ の操作」をお読みください。

EQ に作用するチャンネル・モード

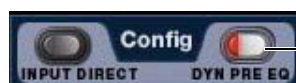
以下の機能は、内蔵 EQ の操作に作用します。

ダイナミクス・プリ EQ

デフォルトでは、インプット・チャンネルの信号経路において、内蔵 EQ の処理の前に内蔵ダイナミクスの処理が行なわれます。これは、チャンネのダイナミクス・プリ EQ 設定を切り替えて、チャンネルごとに変更することができます。

インプット・チャンネルのダイナミクス・プリ EQ 設定を切り替えるには：

1 ダイナミクス・プリ EQ 設定を切り替えるインプット・チャンネルの [Select] スイッチを押して選択します。

2 画面上のチャンネル設定セクションの[Dyn Pre EQ]スイッチをクリックします。オンにすると、[Dyn Pre EQ] スイッチの LED が点灯します。

ダイナミクス・プリ EQ

ダイナミクス・プリ EQ ボタン

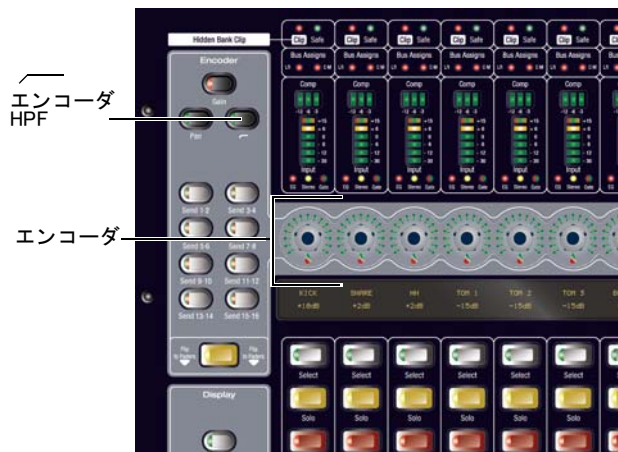
インプット・ダイレクト・モード

インプット・ダイレクト・モードは、内蔵ダイナミクスと内蔵 EQ の処理およびインプット・チャンネルと FX リターンのすべてのインサートをバイパスします。詳しくは、68 ページの「インプットのコントロールを調整する」をお読みください。

EQ の操作

EQ は、インプット・チャンネル・ストリップ、ACS のチャンネル・コントロール・セクション、画面から調整できます。

HPF のコントロールを調整する

各インプット・ストリップには、HPF 周波数コントロールがあります。各インプット・チャンネルの HPF は、エンコーダの HPF アサインメント・スイッチと一連のエンコーダを使って調整できます。

インプット・チャンネルの HPF コントロール

インプット・ストリップで HPF を操作するには：

1 インプット・セクションを目的のチャンネルへ配置します。

2 [HPF] エンコーダ・アサイン・スイッチを押します。

3 該当するチャンネルのエンコーダを回して、HPF の周波数を操作します。該当するエンコーダ押して、HPF のインとアウトを切り替えます。

HPF は ACS と画面で操作できます。

ACS で EQ の HPF を操作するには：

1 チャンネルを選択して ACS のターゲットにします。

2 チャンネル・コントロール・セクションのファンクション・スイッチの [Input] を押します（インプットのパラメータがチャンネル・コントロールのエンコーダに表示されます）。

3 [HPF] と表示されたエンコーダを調整します。

- HPF のエンコーダを押して HPF のイン / アウトを切り替えます。
- HPF のエンコーダを回して、HPF の周波数を調整します。

チャンネルのパラメトリック EQ のコントロールを調整する

ACS のチャンネル・コントロール・セクションには、内蔵 EQ とプラグイン EQ 用に統一されたコントロール一式があります。8 つの二目的用ロータリー / スイッチ・エンコーダが EQ のパラメータと設定を操作します。

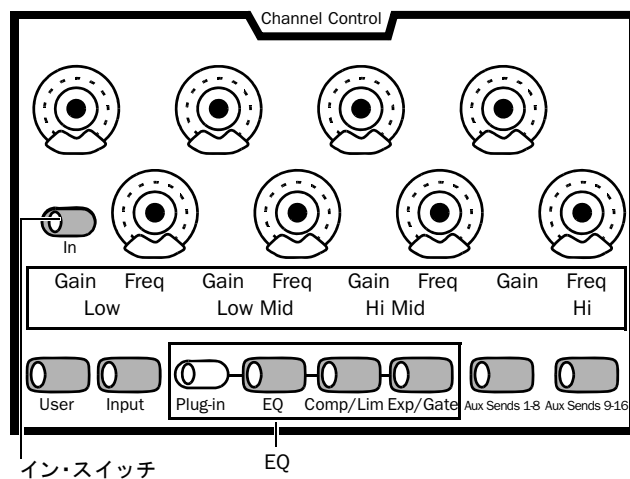
対応 EQ プラグインは、そのコントロールをチャンネル・コントロール・セクションへマップします。また、すべてのプラグインはインサート・モドのアウトプット・エンコーダで操作できます。

EQ のパラメータを操作するには：

1 1 つまたは複数のチャンネルを選択し、ACS のチャンネル・コントロール・セクションのターゲットにします。

2 チャンネル・コントロールのファンクション・スイッチの [EQ] を押します（緑色に点灯します）。

3 [In] スイッチを押します。点灯しているときは EQ が回路に挿入されています。

LCD ディスプレイは、各パラメータを上段に、各バンド（使用可能なバンド）を下段に示します。

チャンネル・コントロールの EQ のコントロール（内蔵 4- バンド）

チャンネル・コントロールにある EQ 関連のコントロール

4– バンド・パラメトリック EQ（デジタル・モード）

以下の表に内蔵 EQ のパラメータがどの様にチャンネル・コントロールのエンコーダへマップされるかを示します。

デジタル EQ（内蔵またはプラグイン）用のチャンネル・コントロールのパラメータのマッピング

EQ（デジタル）（緑）	1	2	3	4	5	6	7	8
回す	Lo Gain	Lo Freq（または Q）	Lo Mid Gain	Lo Mid Freq（または Q）	Hi Mid Gain	Hi Mid Freq（または Q）	Hi Gain	Hi Freq（または Q）
押す（インジケータ LED）（ベル・モード）	In （緑）Out （オフ）	Q （赤、点滅）Freq （赤）	In （緑）Out （オフ）	Q （赤、点滅）Freq （赤）	In（緑）Out （オフ）	Q （赤、点滅）Freq （赤）	In（緑）Out （オフ）	Q （赤、点滅）Freq （赤）
Shift+ 押すシェルフ・モード		Q （緑、点滅）Freq （オフ）						Q （緑、点滅）Freq （オフ）

4– バンド・パラメトリック EQ（アナログ・モード）

以下の表に内蔵 EQ をアナログ・モードで使ったときにパラメータがどの様にチャンネル・コントロールのエンコーダにマップされるかを示します

アナログ EQ（内蔵またはプラグイン）用のチャンネル・コントロールのパラメータのマッピング

EQ （アナログ）（緑）	1	2	3	4	5	6	7	8
回す	Lo Gain	Lo Freq	Lo Mid Gain	Lo Mid Freq（または BW）	Hi Mid Gain	Hi Mid Freq（または BW）	Hi Gain	Hi Freq
Push（インジケータ LED）	In （緑）Out （オフ）	n/a	In/Out	Bandwidth（赤、点滅）Freq （赤）	In/Out	Bandwidth（赤、点滅）Freq （赤）	In/Out	n/a

バンドをオンまたはオフにするには :

- そのバンドの [Gain] のエンコーダを押してイン / アウトを切り替えます。オンにすると、そのエンコーダの LED リングの一番下のインジケータ LED が点します。

現在の EQ モジュールをバイパスするには :

- チャンネル・コントロールの [In] スイッチを押します。

EQ のゲインと周波数のパラメータを調整するには :

- 必要に応じて、各バンドの [Gain] と [Freq] のエンコーダを調整します。

EQ のパラメータをデフォルト値へリセットするには :

- [Default] スイッチを押さえ、エンコーダを押します。

チャンネルの EQ セクション全体（すべてのバンド）をリセットするには :

- [Default] スイッチを押さえ、[In] スイッチを押します。

Q/ バランス / 帯域幅のコントロールを切り替える

[Freq] と [Q]（BW）は、各 EQ バンドで同じエンコーダを共用します。内蔵 EQ と一部のプラグインには、アナログ EQ モード用の Q（または BW/ 帯域幅）もあります。

Q（または B/W）を調整するには :

1 目的のバンドの ⟨Freq⟩ のエンコーダを押して、そのエンコーダを Q（または B/W）モードにします。

2 エンコーダを回して Q（または B/W）を設定します。

ベル・フィルタとシェルフ・フィルタ

EQ のフィルタの種類（シェルフまたはベル）は、コンソールまたは画面から切り替えられます。

ベル・フィルタとシェルフ・フィルタを切り替えるには :

- [Shift] スイッチを押さえ、[Freq] のエンコーダを押します。

  または

- そのチャンネルの画面のベル / シェルフ・セレクタをクリックします。

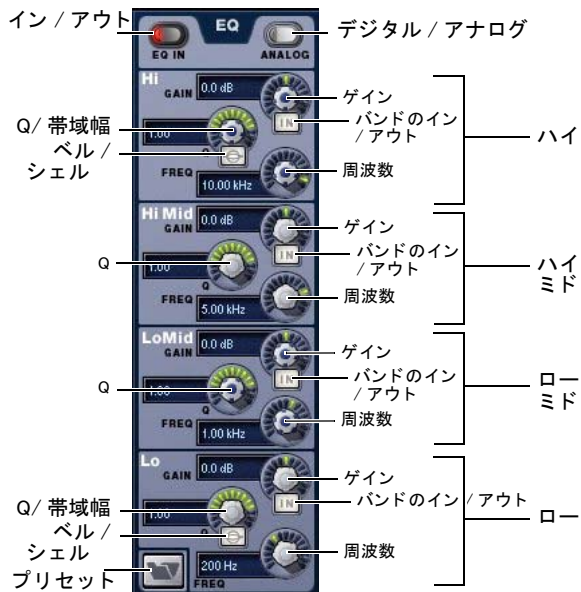
そのエンコーダのリンクの一番下のインジケータ LED が、表のとおりフィルタの種類と Freq/Q のマッピングを示します。

EQ プラグイン

選択したインプット・チャンネルにマップ可能な EQ があるときは、[Plug-Ins] スイッチを押すと、そのプラグインの当該パラメータがチャンネル・コトロールのエンコーダに表示されます。対応 EQ プラグインへマップされると、チャンネル・コントロールの [In] スイッチがプラグインのイン / アウト（バイパス）を切り替えます。

ソフトウェア画面の EQ のコントロール

内蔵 EQ のバンド・イン / アウトとベル / シェルフの切り替えは、画面の専用ボタンを使って操作できます。チャンネル・コントロールが EQ モードのときは、選択したチャンネルの画面の EQ のコントロールの背景が緑色になります。

また画面には、周波数とゲインを同時に操作するための EQ グラフが表示されます。

ソフトウェア画面の EQ コントロール（4 バンド・インプット・チャンネル EQ の例）

画面上でパラメトリック EQ のパラメータを操作するには：

1 画面上でチャンネルを選択します。

2 [EQ In] スイッチをクリックして、EQ を回路に挿入します。

3 以下のいずれかの方法で画面のコントロールを操作します。

- 各周波数帯用の画面のつまみ（ゲイン、Q/ 帯域幅、周波数）を回します。
- 画面の EQ スイッチ（EQ イン / アウト、バンド・イン / アウト、ベル / シェルフ）をクリックして切り替えます。
- 表示されている値をクリックし、新しい値をタイプします。
- 表示されている値を上下にドラッグして、値を増減させます。

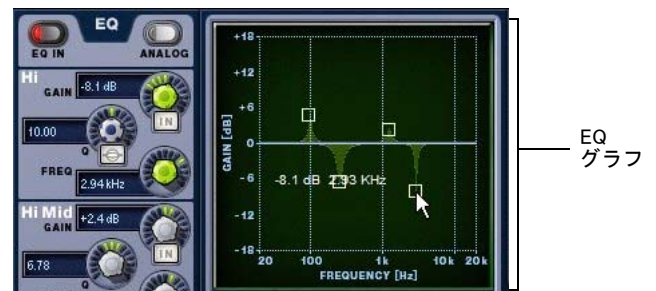
画面の EQ のパラメータを初期値にリセットするには、以下のいずれかを行ないます。

- コントロールを Alt- クリックします（またはコンソールの [Default]（Alt）スイッチを押さえ、コントロールをクリックします）。
- コントロールを右クリックし、[Reset] を選択します。

チャンネルの EQ セクション全体（すべてのバンド）をリセットするには：

- EQ セクションのエンコーダやボタン以外の場所を右クリックし、[Reset EQ Section] を選択します。
- [Default] を押さえ、画面の [EQ In] ボタンをクリックします。

EQ グラフを使う

画面の EQ グラフの周波数とゲインはマウスで操作できます。

EQ グラフのハンドルをドラッグする

グラフを使って画面の EQ を操作するには：

1 画面上でチャンネルを選択します。

2 [EQ In] スイッチをクリックして、EQ を回路に挿入します。

3 以下のとおり、各 EQ バンド（ロー、ロー・ミドル、ハイ・ミドル、ハイ）の EQ グラフのハンドルをドラッグします。

- ハンドルを左右にドラッグして、周波数を増減させます。
- ハンドルを上下にドラッグして、ゲインを増減させます。

アウトプット用グラフィック EQ

以下の種類のアウトプット・バスへ内蔵の 31 バンド・グラフィック EQ を挿入することができます。メイン、グループ、AUX、マトリックス。グラフィック EQ には、+/−12 dB のゲインと一定の Q があります。

グラフィック EQ をモノ・チャンネルにアサインすると、グラフィック EQ が 1 つ使用されます。グラフィック EQ をステレオ・チャンネルにアサインすと、グラフィック EQ が 2 つ使用されます。

グラフィック EQ は画面で操作するか、メイン・ユニットのインプット・フェーダー（16 周波数帯、2 バンク）を使って操作します。

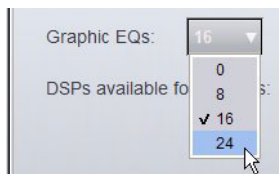
グラフィック EQ を設定する

グラフィック EQ の数を設定するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [System] タブを表示します。

3 画面の [Edit] ボタンをクリックします。

4 ポップアップメニューでグラフィック EQ の数を選択します。0、8、16、または 24 のグラフィック EQ が選択できます。

グラフィック EQ の数を設定する

グラフィック EQ をアウトプットへ挿入する

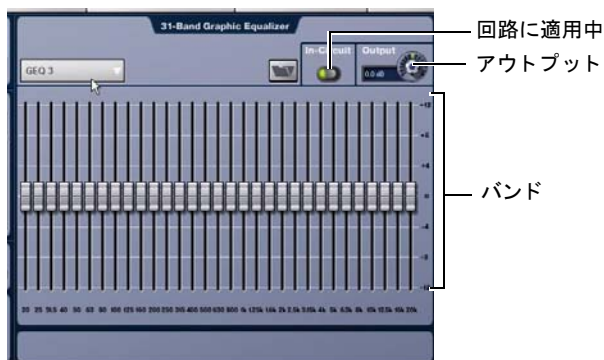
アウトプット・バスにグラフィック EQ を挿入するには：

1 バスの [Select] スイッチを押して操作の対象にします。

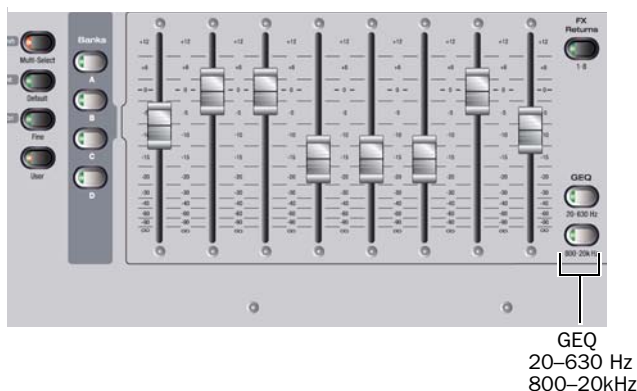
2 [Outputs] ページの [31-Band Graphic Equalizer] タブをクリックします。

3 グラフィック EQ ポップアップメニューをクリックし、モノまたはステレオのグラフィック EQ を選択します。

グラフィック EQ（モノ）をアサインする

画面に表示された 31 バンド・グラフィック EQ

31 バンド・グラフィック EQ

グラフィック EQ のコントロール

インプット・フェーダー 1-16 で、グラフィック EQ の周波数帯を操作できます。グラフィック EQ のパラメータは画面でも調整できます。

インプット・フェーダーの配置とアサインメント・スイッチ

グラフィック EQ をオンにするには：

1 グラフィック EQ がアサインされているアウトプット・バスを操作の対象にします。グラフィック EQ がアサインされていない場合は、アウトプットページの [31-Band Graphic Equalizer] タブを表示し、グラフィック EQ ポップアップメニューを使ってアサインします。

2 画面の [In] ボタンをクリックして、イン / アウトの状態を切り替えます。オンにすると、[In] スイッチの LED が点灯します。

グラフィック EQ のカーブを設定するには：

1 グラフィック EQ バンド・スイッチを押すか、画面をクリックし、グラフィック EQ バンドのバンクを選択します。(20 ～ 630 Hz、800 Hz ～ 20 kHz)。インプット 1-16 は、一時的に周波数のコントロールに置き換えられます。

2 16 あるフェーダーの 1 つを使って、選択したグラフィック EQ バンドを操作します。

3 他のグラフィック EQ バンド・スイッチを押すか、画面をクリックし、そのグラフィック EQ バンドのバンクを選択して操作します。

グラフィック EQ のゲインを操作するには：

- [GEQ 800 – 20kHz] スイッチを押し、その GEQ フェーダーの上の最後のエンコーダを調整します。

  または

画面上の [Output] のコントロールを使います。

グラフィック EQ のパラメータをリセットする

バンドをデフォルトの設定へリセットするときは、以下のいずれかを行ないます。

- [Default] スイッチを押さえ、グラフィック EQ バンドに対応しているフェーダーの [Select] スイッチを押します。
- 各バンドの画面のフェーダーを右クリックし、[Reset] を選択します。
- 画面のバンドを Alt- クリックします。

グラフィック EQ 全体を平らにリセットするには：

- 画面のグラフィックEQセクションのフェーダー以外の場所を右クリックし、[Reset GEQ Section] を選択します。

EQ プラグインを操作する

EQ プラグインは、ゲイン、周波数、Q/ 帯域幅のコントロールを ACS のチャンネル・コントロール・セクションのエンコーダへマップします。

プラグインのパラメータが EQ 専用エンコーダの数よりも多いときは、インサート・モードのアウトプット・エンコーダと [Previous]/[Next] スイッチを使います。

EQ 専用エンコーダへ直接マップされない EQ プラグインを含むすべてのプラグインは、インサート・モードのアウトプット・エンコーダを使って操作できます。

コンソールから EQ プラグインを操作するには：

1 チャンネルの [Select] スイッチを押して、そのチャンネルを操作の対象にします。

2 ACS のチャンネル・コントロール・セクションのファンクション・スイッチ [EQ] を押します。

3 ファンクション・スイッチ [EQ] の隣の [Plug-In] スイッチを押します。

4 チャンネル・コントロールのエンコーダを押す、または回してパラメータを操作します。

詳しくは、第 19 章の「プラグイン」をお読みください。

EQ の設定とプリセット

内蔵のパラメトリック EQ とグラフィック EQ の設定は、チャンネル間でコピー&ペーストできます。また EQ のプリセットは、保存しておくことができます。

EQ の設定をコピー&ペーストする

EQ の設定をコピー&ペーストするには：

1 以下のいずれかを行います。

- パラメトリック EQ の設定をコピーするときは、画面の EQ セクションまたは EQ グラフ（エンコーダ以外の場所）を右クリックし、[Copy EQ Settings] を選択します。

  または

- グラフィック EQ の設定をコピーするときは、画面のグラフィック EQ（フェーダー以外の場所）を右クリックし、[Copy GEQ Settings] を選択します。

EQ リセット／コピー／ペースト・ポップアップメニュー

2 設定をペーストするチャンネルを選択します。

3 以下のいずれかを行います。

- パラメトリック EQ の設定をペーストするときは、新しいチャンネルの EQ セクションまたは EQ グラフを右クリックし、[Paste EQ Settings] を選択します。

  または

- グラフィック EQ の設定をペーストするときは、新しいチャンネルのグラフィック EQ セクションを右クリックし、[Paste GEQ Settings] を選択します。

内蔵 EQ とグラフィック EQ のプリセット

EQ の設定は、プリセット・ファイルとしてディスクへの保存と読み込みができます。プリセットは、グラフィック EQ を含む内蔵 EQ とプラグイン EQ で用できます。プリセット・ファイルは、他の「ショー」でも使用できます。プリセットは、コンソールまたは画面で操作できます。

[Factory Presets] フォルダには、設定済みのプリセットがあります。

プリセットを保存またはロードするには：

1 必要に応じて、EQ パラメータを操作します。

2 画面の EQ プリセット・アイコンをクリックします。（プリセット・アイコンは、インプット画面の EQ セクションとアウトプット・チャンネル用グフィック EQ 画面にあります。）

3 プリセット・ウィンドウの一番上にあるフォルダ表示でプリセット・フォルダを選択します。必要に応じて、フォルダ・ポップアップメニューでプリセット・フォルダをクリックして選択します。

フォルダやファイルの作成と移動については、第 20 章の「ショーとファイル管理」をお読みください。

EQ プリセット・ウィンドウ

4 以下のいずれかを行います。

- プリセット・ウィンドウに表示されたプリセット名をクリックして、既存のプリセットをプレビューします。
- 選択したプリセットをロードするときは、Enter を押すか、またはプリセット・ウィンドウのタイトル・バーのクローズ・ボックスをクリックしま。
- プリセットをロードしてプリセット・ウィンドウを閉じるときは、プリセットをダブルクリックします。
- 現在の EQ の設定を新規プリセットとして保存するときは、[New] をクリックしてプリセット・ファイルの名前を入力します。
- 設定を変更しないときは、[Cancel] をクリックして操作を取り消します。

グラフィック EQ のプリセットを保存またはロードするには：

1 グラフィック EQ がアサインされているチャンネルのアウトプット・ページを表示します。[31-Band Graphic Equalizer] タブをクリックして、そのチャンネのグラフィック EQ を表示します。

2 グラフィック EQ のプリセット・アイコン（EQ バンドの上、[In-Circuit] ボタンの隣）をクリックします。

3 プリセット・ウィンドウの一番上にあるフォルダ表示でプリセット・フォルダを選択します。必要に応じて、フォルダ・ポップアップメニューでプリセット・フォルダをクリックして選択します。

4 以下のいずれかを行います。

- プリセット・ウィンドウに表示されたプリセット名をクリックして、既存のプリセットをプレビューします。
- 選択したプリセットをロードするときは、Enter を押すか、またはプリセット・ウィンドウのタイトル・バーのクローズ・ボックスをクリックしま。
- プリセットをロードしてプリセット・ウィンドウを閉じるときは、プリセットをダブルクリックします。
- 現在のグラフィック EQ の設定を新規プリセットとして保存するときは、[New] をクリックしてプリセット・ファイルの名前を入力します。
- 設定を変更しないときは、[Cancel] をクリックして操作を取り消します。

内蔵パラメトリック EQ の操作範囲（すべてのモード）

図 19. 内蔵パラメトリック EQ の操作範囲

バンド	コントロール	範囲（デジタル）	デフォルト（デジタル）	範囲（アナログ）	デフォルト（アナログ）
High (Bell/Shelf)	Frequency	20 Hz to 20 kHz	10 kHz	2 kHz to 20 kHz	6 kHz
	Gain	± 18 dB	0 dB	± 15 dB	0 dB
	Q/Bandwidth	10 to 0.1	1.0	Shelf only	none
High-Mid	Frequency	20 Hz to 20 kHz	5 kHz	400 Hz to 8 kHz	2 kHz
	Gain	± 18 dB	0 dB	± 15 dB	0 dB
	Q/Bandwidth	10 to 0.1	1.0	0.1 to 2.0 octaves	0.2
Low-Mid	Frequency	20 Hz to 20 kHz	1 kHz	100 Hz to 2 kHz	450 Hz
	Gain	± 18 dB	0 dB	± 15 dB	0 dB
	Q/Bandwidth	10 to 0.1	1.0	0.1 to 2.0 octaves	0.2
Low (Bell/Shelf)	Frequency	20 Hz to 20 kHz	200 Hz	30 Hz to 200 Hz	80 Hz
	Gain	± 18 dB	0 dB	± 15 dB	0 dB
	Q/Bandwidth	10 to 0.5	1.0	Shelf only	none

フェーダー・バンクとグラフィック EQ の周波数帯

VENUE SC48 のフェーダー・バンクとグラフィック EQ の周波数帯

Bank 1 (20 to 630 Hz)								
Fader	1	2	3	4	5	6	7	8
Freq	20 Hz	25 Hz	31.5 Hz	40 Hz	50 Hz	63 Hz	80 Hz	100 Hz
Fader	9	10	11	12	13	14	15	16
Freq	125 Hz	160 Hz	200 Hz	250 Hz	315 Hz	400 Hz	500 Hz	630 Hz
Bank 2 (800 Hz to 20 kHz)								
Fader	1	2	3	4	5	6	7	8
Freq	800 Hz	1000 Hz	1.25 kHz	1.6 kHz	2 kHz	2.5 kHz	3.15 kHz	4 kHz
Fader	9	10	11	12	13	14	15	16
Freq	5 kHz	6.3 kHz	8 kHz	10 kHz	12.5 kHz	16 kHz	20 kHz	n/a

第 19 章 : プラグイン

この章では、演奏前のプラグインの設定方法と演奏中のプラグインの使用方法を説明します。プラグインは、すべてのチャンネルとバスのアウトプットに挿入できます。またリバーブやディレイなどエフェクト用バス・プロセッサとして使用することもできます。

VENUE 対応のプラグインについて詳しくは、Digidesign の Web サイト（www.digidesign.com）をご覧ください。

プラグインのクイック・スタート

演奏の前に、設定モードで以下のいずれかを行ないます。

- プラグインをインストールします（143 ページの「プラグインのインストールとオーソライズ」参照）。
- プラグインをラックのスロットへアサインします（148 ページの「プラグイン・ラック」参照）。
- プラグインのインプットとアウトプットのルーティング（サイド・チェーン・ルーティングを含む）をアサインします（151 ページの「プラグインのアサインとルーティング」参照）。
- コンソールまたはソフトウェア画面を使ってプラグインの表示と操作を行ないます（154 ページの「プラグインを操作する」参照）。
- プラグインの設定をプリセットまたはスナップショットとして保存またはロードします（156 ページの「プラグインのプリセットとスナップショット」参照）。

演奏中は、以下のすべてを行います。

- ショー・モードにして、演奏中断の原因となるプラグインのラックへのアサインメントやその他の操作をロックアウトします。
- チャンネルやバスのプラグインへの接続、プラグインのルーティングの再アサイン、既存のサイド・チェーン・ルーティングの再アサインを行なます。
- ACS、アサイナブル・アウトプット・エンコーダ、または画面上でプラグインのパラメータを操作します。
- プラグインの設定をプリセットまたはスナップショットとして保存またはロードします。

設定モードとショー・モードでプラグインを使用する

コンソールのモード（設定モードまたはショー・モード）によって、使用できるプラグインの機能が異なります。

プラグインのインストール、ラックのスロットへのアサイン、サイド・チェーン・ルーティングの設定は設定モードで行ないます。ショー・モードでは、オーディオのスループットを中断する可能性のある操作はロックアウトされて実行できません。

オーディオを中断する操作は、設定モードで行なう必要があります。詳しくは、28 ページの「設定モードとショー・モード」をお読みください。

プラグインのインストールとオーソライズ

プラグインはシステムにインストールできますが、スタンドアローンのソフトウェアにはインストールできません。

プラグインのインストールは、オーディオのスループットを中断する可能性があるので、必ず演奏の前に行なってください。

プラグインをインストールする

プラグインをインストールするには :

1 システムを設定モードにします。

2 CD-ROM からインストールする場合は、システムの CD-ROM ドライブへインストーラ・ディスクを挿入します。

3 [Options] ページの [Plug-Ins] タブをクリックします。以下のとおり、2 つのリストが表示されます。

インストールするプラグイン（Plug-Ins to Install）このリストには、プラグインのインストーラが表示されます。リストの一番上にデバイス・セレクタがあり、このポップアップメニューでメディア・ソースを選択します。プラグインのインストーラは、インストレーションを行なった後ローカルに保存され、デバイス・セレクタから [Previous Installs] を選択しときに表示されます。これによって、CD-ROM など元のメディアがなくてもプラグインを再インストールできます。

インストールされているプラグイン（インストールするプラグイン）このリストには、システムにインストールされているすべてのプラグインが表示されます。標準の文字で表示されているプラグインは、オーディオの処理を行なうことができます。斜体で表示されているプラグインは使用できません（146 ページの「インストールしたプラグインのオンとオフ」参照）。

図 10 [Options]>[Plug-Ins] 画面

4 デバイス・セレクタのポップアップメニューをクリックし、以下のいずれかを行ないます。

- [Previous Installs] を選択し、システム更新後のプラグインのインストーラを表示します。
- [Console] を選択し、システム更新後または完全なシステム復旧後の出荷時インストール済みのプラグインのインストーラを表示します。
- 外部記憶装置を選択し、CD-ROM ドライブにロードされたプラグインのインストーラを表示します。

デバイスを選択する

5 以下の方法で、インストールするプラグインのリスト（左側）からプラグインを選択します。

- イントーラの 1 つをクリックして選択します。
- Shift- クリックして、連続した複数のインストーラを選択します。
- Control- クリックして、インストーラを 1 つずつ選択または選択解除します。

6 [Install] をクリックして、選択したプラグインをインストールします。プラグインがインストールされると、右のプラグイン・リストに表示されます。

7 必要に応じて上記の手順を繰り返し、必要なすべてのプラグインをシステムに再インストールします。

プラグインを削除する

プラグインをアンインストールすると、プラグインがラックから削除されますが、インストーラは [Previous Installs] のキャッシュに保存されるため、後でプラグインを再インストールするときにインストーラ CD や他のメディアを必要としません。

VENUE D-Show ソフトウェアに表示される使用可能なプラグインのリストは、プラグインのリストとメニューを一致させるため、ショー・ファイルをロドする度に自動的に更新されます（146 ページの「ショーをロードするときにプラグインを自動的に削除する」参照）。

プラグインとそのインストーラは手動で削除することもできます。プラグインとインストーラを完全に削除するには、以下のセクションで説明する手順に従ってプラグインを削除する必要があります。

スタンドアローン・ソフトウェアを使ってプラグインをインストール、アンインストール、削除することはできません。

インストーラを残したままシステムからプラグインをアンインストールするには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Plug-Ins] タブをクリックします。

3 プラグインの名前を右クリックし、選択したプラグインに対して [Uninstall] オプションを選択します。

プラグインをアンインストールする

プラグインを再インストールするには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Plug-Ins] タブをクリックします。

3 デバイス・セレクタをクリックし、[Previous Installs] を選択します。

デバイスを選択する

4 プラグインを選択してから [Install] を選択します。再インストールしたいプラグインがリストにない場合、元の CD-ROM またはその他のメディアから再インストールする必要があります。

アンインストールされたプラグインを削除する

プラグインがアンインストールされていれば、そのプラグインのインストーラをシステムから削除することができます。（現在インストールされいるプラグインは削除できません）。

プラグインとそのインストーラを完全に削除するには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Plug-Ins] タブをクリックします。

3 デバイス・セレクタから [Previous Installs] を選択します。

4 プラグインの名前を右クリックし、[Delete] オプションを選択します。システムからプラグインが削除され、保存されていたプラグインのインストラが [Previous Installs] リストから削除されます。

プラグインを手動でインストールする

インストールするプラグインのリストに特定のプラグインが表示されないとき、その原因が VENUE のインストーラへの未対応である場合は、プラグンを手動でインストールする必要があります。このようなプラグインは、最初にインストールするときも再インストールするときも（システム復 CD を使用した後など）、手動でインストールする必要があります。

VENUE のインストーラのないプラグインでも使用できる場合があります。プラグインが対応しているかどうかは、各メーカーにお問い合わせくださ。

プラグインを手動でインストールするには：

1 すべての音響システムがシャットダウンまたはミュートされていることを確認します。

2 CD-ROM ドライブにプラグインのインストーラ・ディスクを挿入します。

3 [Options] ページの [System] タブをクリックします。

4 Ctrl キーを押さえ、画面の [Shutdown Console] をクリックします。画面の指示に従って、デスクトップを表示します。

5 プラグインのインストーラを [User Data] という名前のパーティションにコピーします。

6 プラグインのインストーラ・アプリケーションを起動し、画面の指示に従います。システムを再起動するようメッセージが表示されても、プラグインのインストーラからは再起動しないでください。（再起動しても支障はありませんが、複数のプラグインを手動でインストールする場合などは時間がかかります。）

7 インストーラ・アプリケーションを終了し、インストーラ・ディスクを取り出します。

8 デスクトップのショートカット [Return to D-Show] をクリックし、VENUE D-Show ソフトウェアを再起動します。

9 [Options] ページの [Plug-Ins] タブをクリックします。手動でインストールしたプラグインが、使用できるプラグインのリストに表示されていることを認します。

プラグインをオーソライズする

プラグインをインストールした後、使用できるプラグインのリストをシステムが再び作成します。ラックが初期化されるたび、インストールされているプラグインすべてのオーソリゼーションをシステムがチェックします。オーソリゼーションを確認できないプラグインがあると、そのプラグインのデモ・バージョンを試用するかフル・バージョンをオーソライズするようメッセージが表示されます。

VENUE D-Show ソフトウェアは、チャレンジ / レスポンスと iLok USB スマートキーによるオーソリゼーション（オーソライズ済み iLoks と iLok オーソリゼーショ・カードを含む）に対応しています。

チャレンジ / レスポンス チャレンジ / レスポンスのオーソリゼーションは、そのプラグインが現在インストールされている 1 つのシステムに対してにのみ有効です。チャレジ / レスポンス・コードは、インターネットに接続されたコンピュータを使って送受信できます。

VENUE システムを直接インターネットへ接続することはできません。

iLok USB スマート・キー iLok.com のウェブ・オーソリゼーションに対応したプラグインは、インターネットに接続したコンピュータで iLok スマートキーをオーソライズできま。この iLok とプラグインのオーソリゼーションがあれば、どのシステムにインストールされたものでも使用できます。

iLok の使用方法について詳しくは、スタンドアローン・ソフトウェア CD または Digidesign の Web サイト（www.digidesign.com）にある「iLok 使用ガイド」をお読みください。

プラグインをオーソライズするには：

1 プラグインのオーソリゼーション・ダイアログが表示されたら、以下のいずれかを行ないます。

- プラグインのデモを試用するときは、[Try] をクリックします。

または

- システムに iLok のオーソリゼーションを認識させるときは、[Authorize] をクリックします。表示されるメッセージに従って、iLok スマートキーを USB ポートに挿入ます。

[Internet Activation] は選択しないでください。プラグインのオーソリゼーションには、チャレンジ／レスポンスまたはオーソライズされた USB スマートーを使用してください。

2 画面の指示に従って、ソフトウェアのオーソリゼーションを完了してください。

インストールしたプラグインのオンとオフ

インストールしたプラグインのリストでは、オフにしたプラグインが「斜体」で表示されます。DSP リソースを管理したり、コンフリクトの有無を調べたり、プラグインの可用性を管理するため、プラグインは手動でオンまたはオフにできます。

プラグインのオンとオフを全体的に切り替えるには：

1 [Options]>[Plug-Ins] タブの右の [Installed Plug-Ins] リストにあるプラグインの名前をクリックして選択します。

2 そのプラグインを右クリックし、[disable]（オフ）または [enable]（オン）を選択します。

プラグインがラックのスロットにアサインされているときは、使用できない状態で表示されます。

ショーをロードするときにプラグインを自動的に削除する

プラグインは、ショー・ファイルのロード中に使用状況をチェックされ、使用していないプラグイン（アンインストールされたプラグインまたはフになったプラグイン）があれば、プラグインのリストとメニューから自動的に削除されます。

また、プラグインのリストは [Remove Unavailable Plug-ins] コマンドを使って手動でリセットできます。使用不可の状態で、なおかつラックで使用していいプラグインは、ショー・ファイルを保存するときにプラグイン・メニューのリストから自動的に削除されます。このリストはショー・ファイと共に保存されます。

使用不可の状態でありながらショーで使用しているプラグインはラックの中に残り、そのプラグインがインストールされていない（またはオフにっている）ことを示す警告アイコンが表示されます。これらのプラグインはプラグイン・メニューのリストに斜体で表示されます。

使用できないプラグインをラックから手動で削除する

使用できないプラグインは、[Remove Unavailable Plug-Ins] コマンドを使って簡単にラックのスロットから削除できます。

使用できないプラグインを手動で削除するには：

1 システムを設定モードにします。プラグイン・ラックが完全に初期化されている（ステータス・インジケータが OK を表示している）ことを確認しす。

2 ラックの任意のスロットのプラグイン・セレクタをクリックし、[Remove Unavailable Plug-Ins] を選択します。このメニュー・アイテムは、1 つまたは複数の使用できないプラグインがラックにあるときのみ選択できます。

3 [Remove] をクリックして操作を確定するか、または [Cancel] をクリックします。

削除を実行したら：

- 使用できないすべてのプラグインがプラグイン・ラックから削除されます。
- 使用できないプラグインの斜体の項目が、すべてのプラグイン・メニューのリストから削除されます。
- 使用できないプラグインへのすべての関連付けが当該チャンネルのインサート・プロセッシング・セクションから削除され、その挿入位置のプラインは [None] になります。
- 使用できないプラグインへのすべての関連付けがスナップショットから削除されます。

使用できるプラグインのリストが更新され、ショー・ファイルに保存されます。

プラグインの削除と履歴ファイル

操作を取り消す手段として、使用できないプラグインをラックから削除する直前に履歴ファイルが書き込まれます。

プラグインのバージョン・チェッカー

VENUE D-Show ソフトウェアは、プラグイン情報の総合的なデータベースを持ち、この情報が VENUE のプラグインの管理を簡素化します。

この機能を使うと、プラグインをインストールする前にバージョンや互換性がチェックでき、プラグインをインストールした後もテストやトラブシューティングが行えます。

プラグインのダウングレード（新しいバージョンの上に古いバージョンをインストールすること）に対する警告も発します。

プラグインの最新情報については、プラグインのバージョン・チェッカーだけではなく Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com）の VENUE プラグインページもチェックしてください。

プラグインのバージョンを確認するには：

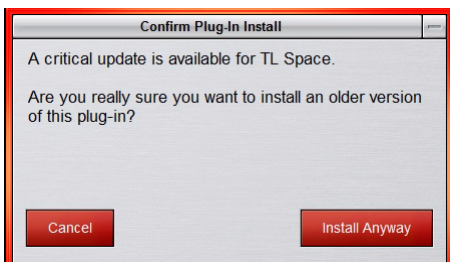
1 [Options]>[Plug-Ins] ページへ移動します。

2 リスト（[Plug-Ins to Install] または [Installed Plug-Ins]）の中のプラグインを選択します。

複数の項目を選択するとバージョン情報は表示されません。個々のプラグインを選択してバージョン情報を表示してください。

[Options]>[Plug-Ins] の推奨するアップデートに関する情報

選択したプラグインの詳細（新しいバージョンの有無など）が [Info] 画面に表示されます。新しいバージョンがある場合は、アップデートの重要性についても確認できます。

重要な（または推奨する）アップデートがあるプラグインをインストールしようとすると、システムは確認のダイアログを表示します。

新しいバージョンのプラグインをインストールしようとすると表示されるダイアログ

古いバージョンで新しいバージョンを書き換えようとしたときも同様のダイアログが表示されます。画面の指示に従ってインストールを続行するキャンセルしてください。

システム情報を使ってプラグインのバージョンを確認する

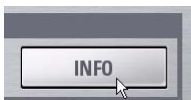
プラグインのバージョンは、エクスポートしたシステム情報データに含まれています。

エクスポートしたシステム情報ファイルの [Plug-in] セクションには、重要な（または推奨する）アップデートおよびそのバージョンがダウンロードきるサイトへのリンクが表示されます。

システム情報を使ってプラグインのバージョンを確認するには：

1 空いているコンソールの USB ポートに USB キー・ディスクを挿入します。

2 [Options] > [System] ページへ移動します。

3 [Info] ボタンをクリックします。

[Options]>[System] ページの VENUE システム情報エクスポート・ボタン

4 以下のいずれかを行います。

- 複数の USB キー・ディスクを接続しているときは、正しい USB キー・ディスクが選択されていることを確認してください。そうでなければ、正しい USB キー・ディスクが選択されるまで [Next Disk] をクリックしてください。
- [Save] をクリックすると選択した USB キー・ディスクへシステム情報がエクスポートされます。
- [Cancel] をクリックするとエクスポートは行われずダイアログが閉じます。

5 [OK] をクリックしてエクスポートを完了します。

6 USB キー・ディスクを取り外します。エクスポートしたファイルをコンピュータへコピーし、テキスト・エディタで内容を確認してください。

7 コンピュータがインターネットへ接続されている場合は、システム情報ファイルに記載されているリンクを使って最新情報を確認してください。

iLok 用の USB ポート

VENUE SC48 には 5 つの USB ポートがあり、iLok はどのポートへも接続できます。複数の iLok を同時に接続することができます。

詳しくは、第 2 章の「SC48 の設定と接続」をお読みください。

プラグインの概要

プラグイン・ページには、プラグインの主な設定機能があるプラグイン・ラックが表示されます。

プラグイン・ページを表示するには：

- [View Mode] セクションにある [Plug-Ins] スイッチを押します（または [Plug-Ins] タブをクリックします）。デフォルトでは、プラグインがまだアサインさていない 4 つのラックすべてが表示されます。（155 ページの「プラグインへ「ジャンプ」する」参照）

プラグインがアサインされていないプラグイン・ラック

プラグインは、ラックのスロットに「アサイン」します。

以下の図は、プラグインがアサインされたラックの例を表しています。

演奏中は、ラックにアサインしたプラグインを挿入して、そのパラメータをコンソールや画面から操作します。

プラグイン・ラック

プラグイン・ページには、4 つのプラグイン・ラックがあります。4 つの各ラックには、プラグインをロードできる 5 つのスロットがあります。4 つのラックは、すべて同時に表示たり、個別に表示したり、ズームレベルを変えることができます。

図 11 ラックのカスタム名が表示されたプラグイン・ラックとラック・スロット、メイン・ビュー

プラグイン・ラックに名前をつける

デフォルトでは、ラックの名前は Rack 1、Rack 2、Rack 3、Rack 4 になっています。この名前は、必要に応じて変更できます。

プラグイン・ラックの名前を変更するには :

1 ラックの名前をダブルクリックして、画面上でハイライト表示します。

2 名前をタイプし、Enter を押します。デフォルトの名前のままにしておくときは、名前を空白にして Enter を押します。

プラグインは、どのラック・スロットにでもアサインできます。4 つのラックを使って、ダイナミクス、ボーカル FX、リバーブ、グループ・インサートなど機能別に整理するとよいでしょう。

ラック画面

[Plug-Ins] ページは、全体表示またはズーム表示にできます。

全体表示

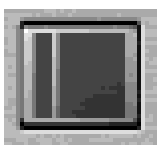
ラック画面のデフォルト表示は全体表示で、4 つのラックすべてが表示されます（Figure 11 参照）。この画面には、ラック・スロットのコントロールすべてと、アサインされたプラグインを示すアイコンが表示されます。これによって、どのプラグインが使用できるかがすぐわかり、ルーティングの操作もできます。

ズーム表示（プラグイン表示モード）

ズーム表示では、画面の左側にラックが 1 つだけ表示され、選択したプラグインが右側に表示されます。

画面にプラグイン・ウィンドウが表示されたズーム表示

全体表示とズーム表示のモードを切り替えるには、以下のいずれかを行います。

・［View Modes］セクションの［Plug-Ins］スイッチを押すか、表示切り替えスイッチ（ラックの右上隅）をクリックします。

全体／ズーム表示切り替え

または

・ラックのプラグイン・アイコンをダブルクリックして、ズーム表示でプラグイン・ウィンドウを開きます。

VENUE には、他にもプラグインを表示する方法があります。詳しくは、155 ページの「プラグインへ「ジャンプ」する」をお読みください。

ラック・スロットの識別

ラックでは、ラック・スロットのコントロールを青くハイライト表示して、どのプラグインが操作の対象になっているかを示します。

ラック・スロットをハイライト表示して操作の対象のプラグインを示す

ラック・スロット内では、各プラグインの周りに色のついた枠が表示され、現在コンソールの操作対象となっているプラグインの種類を示します 使用されている色は、以下の通りです。

ラック・スロットの枠の色分け

枠の色	表示
緑	コンソールへマップされた EQ プラグイン
青	コンソールへマップされたコンプレッサー / リミッター・プラグイン
黄	コンソールへマップされたエクスパンダー / ゲート・プラグイン
赤	アサイナブル・アウトプット・エンコーダへマップされたプラグイン（インサート・モード）。

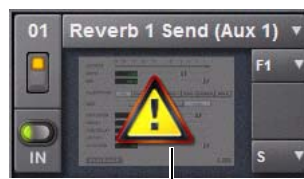
使用できないプラグインと非アクティブのプラグインの表示

ラック・スロットにプラグインが表示されていても、チャンネルやバスの処理に使用できない場合があります。これは、以下の状況で起こります。

- そのプラグインを使用するために必要な DSP リソースが不足している。
- ショー・ファイルでアサインされているプラグインが、システムにインストールされていない。
- プラグインが手動でオフになっている。

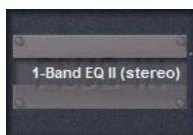
カーソルをツールの使い方アイコンの上に置くと、プラグインが使用できない理由が表示されます。DSP リソースの割振の表示については、52 ページの「プラグインが使用できる DSP」をお読みください。

使用できないプラグイン

DSP リソースが不足していたり、プラグインがシステムにインストールされていないなどの理由でプラグインが使用できないときは、それを示すアコンがプラグインの前に表示されます。プラグインのアイコンは灰色で表示され、ラック・スロットの電源スイッチには黄色の LED が表示されま。

使用できないプラグインの表示

詳しくは、143 ページの「プラグインのインストールとオーソライズ」をお読みください。

非アクティブのプラグイン

プラグインを手動で非アクティブにしたときは、プラグインのアイコンが灰色で表示されます。プラグインを手動で非アクティブにすると、ラックでのアサインメントや設定を維持したまま、DSP リソースを他のタスクに解放することができます。

非アクティブのプラグインの表示

詳しくは、152 ページの「プラグインのオンとオフ」をお読みください。

[Plug-Ins] ページの適用対象表示

プラグイン・ラックの表示によって、プラグインが、現在ターゲットになっているスナップショットの適用対象であるかどうかがわかります。プラグインが、現在ターゲットになっているスナップショットの適用対象である場合は、スナップショット・ポップアップメニューが赤色に変わります。

適用対象プラグインの表示

詳しくは、156 ページの「プラグインのプリセットとスナップショット」をお読みください。

ラック・スロット

各ラックには、5 つのプラグイン・スロットがあります。インストールされているプラグインは、任意のラック・スロットへアサインできます。

プラグインがアサインされたラック・スロットとラック・スロットのコントロール

各ラック・スロットには、プラグインの選択と管理を行なう以下のコントロールがあります。

電源（設定モードのみ）

ラック・スロットをオンまたはオフにします。オフにすると、プラグインは DSP を消費しません。

イン / アウト（バイパス）

[In] スイッチは、そのラック・スロットの回路へのインとアウト（スロットとそのスロットにアサインされたプラグインをバイパス）を切り替えます。

インプット

インプットのポップアップメニューは、プラグインのインプット（ソース）を決めます。このメニューのインサートまたはバスのサブメニューを選択して、プラグインをチャンネル・インサートにするかバス・プロセッサにするかを決めます。詳しくは、152 ページの「プラグインのルーティング」をお読みください。

プラグインのルーティングを行なうと、以下のとおり各ラック・スロットのインプット・エリアにインプット・ソースが表示されます。

- プラグインをインサートとして使用するときは、チャンネルまたはバスの名前と番号が Kick（Ch1）や Aux（1-2）のように表示されます。チャンネルインサート / バス・アウトプット・セレクタが自動的にチャンネル・インサート・モードになり、プラグインが適用されているインサート位置が示されます。
- プラグインがバスにあるときは、インプット・セレクタに Aux1 や Grp1 のようにバス・ソースが表示されます。チャンネル・インサート / バス・アウトプット・セレクタは、チャンネルやバスへのプラグインのアウトプットのアサインを行ないます。

チャンネル・インサートとバス・アウトプット

チャンネル・インサート / バス・アウトプットのポップアップメニューには、プラグインをチャンネル・インサートとして使用するかバス・プロセッサとして使用するかによって、以下のとおり異なる選択項目が表示されます。

- プラグインをチャンネル・インサートとして使用するときは、チャンネル・インサート・セレクタにそのチャンネルの 4 つのインサート位置（1-4）が表示されます。インサート番号の前には、文字 [I] が表示されます（たとえば、Ⅰ-1 はプラグインがそのチャンネルの最初のインサート位置に挿入されていることを示します)。
- プラグインをバス・プロセッサとして使用するときは、アウトプット・セレクタになったメニューでプラグインのアウトプットの送り先を選択します。

チャンネルに挿入したモノのプラグイン（左）とバス・プロセッサとしてアサインしたステレオのプラグイン（右）

プラグインセレクタ

プラグイン・セレクタには、ラック・スロットに搭載できるプラグインの一覧が表示されます。プラグインは処理の種類（EQ、ダイナミックス、ィレイなど）によって整列されています。詳しくは、151 ページの「プラグインのアサインとルーティング」をお読みください。

スナップショット・メニュー

スナップショット・メニューには、プラグインのスナップショット関連機能をプラグインの画面で管理するツールがあります。スナップショット・メニューを使うと、どのスナップショットがそのプラグインを参照しているかチェックしたり、スナップショットの作成、更新、削除ができま。

サイドチェーン・セレクタ

サイドチェーンや「キー」インプットに対応したプラグインを選択すると、ラック画面の上にサイドチェーン・セレクタが表示されます。設定モードでは、サイドチェーン・セレクタでプラグインへのサイドチェーン・ルーティングを設定できます。いったんこの設定を行なうと、設定モーとショー・モードのどちらでもサイドチェーン信号のルーティングが行なえるようになります。サイドチェーン信号について詳しくは、154 ページの「サイドチェーンのルーティング」をお読みください。

プラグインのアサインとルーティング

プラグインを使ってオーディオを処理するためには、まずプラグインをラック・スロットへアサインする必要があります。アサインしたプラグインは、チャンネル・インサートまたはバス・プロセッサとして使用できます。

プラグインをアサインする前に、プラグインをインストールする必要があります。143 ページの「プラグインのインストールとオーソライズ」をお読みください。

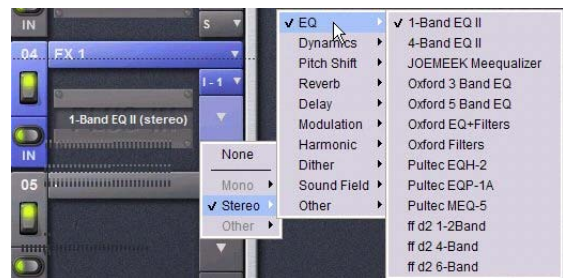
プラグインをラック・スロットへアサインする

プラグインをアサインするには :

1 システムを設定モードにします。

2 [Plug-Ins] ページへ移動します。

3 空のラック・スロットのプラグイン・セレクタをクリックします。（すでにプラグインがアサインされているラック・スロットを入れ替えることもできます。）

4 プラグイン・セレクタのサブメニューから、使用できるプラグインを選択します。インストールされているプラグインだけが選択できます。

プラグイン・セレクタ・メニュー

プラグインがインストールされていないか、DSP リソースが不足している場合は、そのプラグインは使用できないプラグインとして表示されます。

カーソルをプラグインの上に置くと、「ツールの使い方」にそのプラグインが使用できない理由が表示されます。

プラグインのフォーマット

チャンネルに挿入するプラグインは、シンメトリカルである必要があります（モノ・イン / アウトまたはステレオ・イン / アウト）。バスのプラグインは、シンメトリカルである必要はありません（モノ・イン / ステレオ・アウトやモノ・イン / マルチチャンネル・アウト）。

モノ モノ・ストリップ、モノ AUX、モノ・グループ、マトリックス・バス、C/M バスでのみインサートとして使用できます。

ステレオ ステレオ・ストリップ、ステレオ・リンク AUX、ステレオ・グループ、PQ バス（常にステレオ）、L-R バスでインサートとして使用できます。

その他（モノ / ステレオ・アウト）ディレイやリバーブ用のバスで使用できます。

プラグインの移動とコピー

（設定モードのみ）

ラックの中のプラグインは、アイコンをドラッグすると別のラック・スロットへ移動またはコピーできます。ポップアップメニューには、以下の 3 つの選択肢あります。[Cancel]、[Copy Plug-In Here]、または [Move Plug-In Here] です。

プラグインを移動する

プラグインを別のラックへ移動するときは、プラグインの種類、イン / アウト、パワーのオン / オフ、設定、ルーティングが維持されます。また、べてのスナップショットに新しいラックの位置が反映されます。

プラグインをコピーする

プラグインを別のラック・スロットへコピーすると、元のプラグインの種類、イン / アウト、オン / オフ、設定がコピーされます。ただし、元のプグインのルーティングはコピーされません。また、プラグインのスナップショットもコピーされません。

既存のプラグインを上書きする

プラグインを移動またはコピーしたラック・スロットに他のプラグインがあるときは、そのプラグインは削除されます。プラグインが削除されると、スナップショット内のそのプラグインへのルーティングが自動的にクリアされます。

プラグインのオンとオフ

プラグインのオンとオフを切り替えるには：

・ ラック・スロットの電源スイッチをクリックします。オンにすると、電源スイッチが緑色に点灯します。オフにすると、電源スイッチが黄色に灯します。

非アクティブのプラグインの表示

プラグインのルーティング

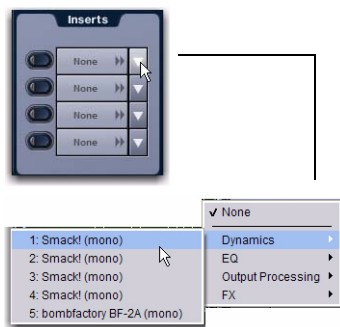
プラグインをラック・スロットにアサインしたら、ルーティングを指定します。プラグインのルーティングでは、プラグインをチャンネル・インサートとして使用するかバス・プロセッサとして使用するかを決めます。

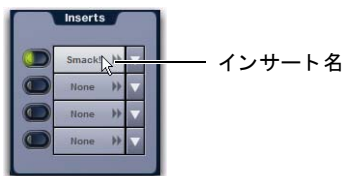
プラグインをチャンネル・インサートとして使用する

VENUE SC48 の各チャンネルには、チャンネル・インサート用の 4 つのスロットがあります。チャンネルからの信号は、インサートに送られて、同じチンネルに戻ります。プラグインのチャンネル・インサートへのアサインは、[Plug-Ins] 画面または [Input] 画面で行ないます。

[Inputs] 画面または [Outputs] 画面でプラグインをチャンネルに挿入するには：

1 [Inputs] 画面または [Outputs] 画面を表示します。

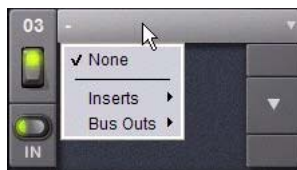
2 空いているチャンネル・インサート・セレクタをクリックし、ラックのサブメニューからプラグインを選択します。モノ / ステレオ・フォーマッに対応したプラグインがすべてサブメニューに表示されます。使用できないプラグインは、斜体で表示されます。すでにチャンネル・インサーとしてアサインされているプラグインには、そのアサインメントが表示されます。

チャンネル・インサート・セレクタ（一番上）をクリックする

3 選択したプラグインは、そのチャンネルのインサート・リストに表示されます。

アサインされたチャンネル・インサート

4 チャンネル・インサート・リストに表示されたプラグインの名前をクリックすると、そのプラグインのウィンドウが開きます。

[Plug-Ins] ページでプラグインをチャンネルに挿入するには：

1 プラグインがラック・スロットにアサインされていることを確認します。（151 ページの「プラグインのアサインとルーティング」参照。）

2 ラック・スロットのインプット（ソース）・セレクタをクリックし、インサートのサブメニューからチャンネルを選択します。

[Plug-Ins] ページでプラグインをチャンネルに挿入する

ラック・スロットが、選択したチャンネルのインサート・スロット（1–4）の中で最初に空いているスロットを特定して接続します。チャンネル・インサート・セレクタにインサート位置が表示されます。

プラグイン・ラックのチャンネル・インサート・セレクタ

チャンネルのインサート・スロットに空きがない場合は、セレクタに疑問符が表示されます。

プラグインをバス・プロセッサとして使用する

プラグインをバスで使用すると、リバーブやディレイなどのセンド＆リターンが行なえます。AUX、グループ、マトリックス、メイン・バス（モニター・アウトプットも含む）、またはインプット・チャンネルのダイレクト・アウトをプラグインのインプット・ソースとしてアサインしてからプラグインのアウトプットをインプット・チャンネル、FX リターン、またはハードウェア・アウトプットへアサインすると、プラグインをバス・プロセッサとして使用できます。

- バス送りのプラグインをインプットまたは FX リターンへ戻すと、エフェクトのセンド＆リターンが行なえます。
- バス送りのプラグインをハードウェア・アウトプットへルーティングすると、クロスオーバーなどの特殊な処理が行なえます。

バス・プロセッシング用のプラグインのアサインは、[Plug-Ins] 画面で行ないます。

プラグインをバス・プロセッサとして使用するには：

1 [Plug-Ins] ページへ移動します。

2 そのプラグインがインストールされ、ラック・スロットにアサインされていることを確認します。

ラック・スロットへアサインされたプラグイン

3 ラック・スロットの上にあるプラグイン・インプット・セレクタをクリックし、インプットのサブメニューからバスを選択します。

プラグインのインプット・ソースにグループ・バスをアサインする

4 プラグイン・アウトプット・セレクタをクリックし、FX リターンまたはハードウェア・アウトプットを選択します。

プラグインのアウトプットを FX リターンにアサインする

バス送りのプラグインにインプット・ソースとアウトプットをアサインすると、以下のようにラックに表示されます。

ラックのバス送りのプラグイン

チャンネルのダイレクト・アウトをプラグインへルーティングする

インプット・チャンネルのダイレクト・アウトは、プラグインへルーティングできます。これによって個々のチャンネルを直接プラグインへ送ることができ、AUX バスは他の用途に使えます。センド・レベルはチャンネルのダイレクト・アウトのレベル・コントロールを使って操作します。

チャンネルのダイレクト・アウトを [Plug-Ins] ページのプラグインのインプット・ソースとしてアサインする

チャンネルのダイレクト・アウトをプラグインへルーティングすると、ピックオフはそのダイレクト・アウトのグローバルの設定（パッチベイで設定した）に従い、そのダイレクト・アウトの他のアサインメントに加えて適用されます。チャンネルのダイレクト・アウトを使うと、そのチャンルを Pro Tools レコーディング・オプションとプラグインの両方へルーティングできます。

ダイレクト・アウトを Pro Tools レコーディング・オプションなどのハードウェア・アウトプットとプラグインの両方へルーティングした場合は、そダイレクト・アウトへの調整が両方の信号に作用する点に注意してください。

サイドチェーンのルーティング

VENUE SC48 は、サイドチェーン・トリガーに対応したプラグインのサイドチェーン（キー）・プロセッシングに対応しています。

サイドチェーンのルーティングは、スナップショットには保存されません。

サイドチェーン・セレクタは、プラグイン画面の一番上に表示されます。サイドチェーンのアサインメントの設定や削除は、設定モードでのみ行なえます。設定した後は、ショー・モードでもサイドチェーンのルーティングが変更できます（追加や削除はできません）。

サイドチェーンのコントロール

プラグインにサイドチェーンのルーティングをアサインするには：

1 サイドチェーン・プロセッシングに対応しているプラグインを選択します。

2 システムを設定モードにして、サイドチェーンのツールを表示します。

3 キー・ソースのポップアップ メニューからサイドチェーンのソース信号を選択します。

4 ソース・ピックオフのポップアップ メニューからサイドチェーン信号用のピックオフ・ポイント（タップ）を選択します。

プラグインを操作する

プラグインは、コンソールまたは画面で操作できます。

コンソールでは

VENUE SC48 では、ACS のチャンネル・コントロール・セクション（EQ とダイナミクスのみ）とアウトプット・エンコーダ・セクションでプラグインを操作します。

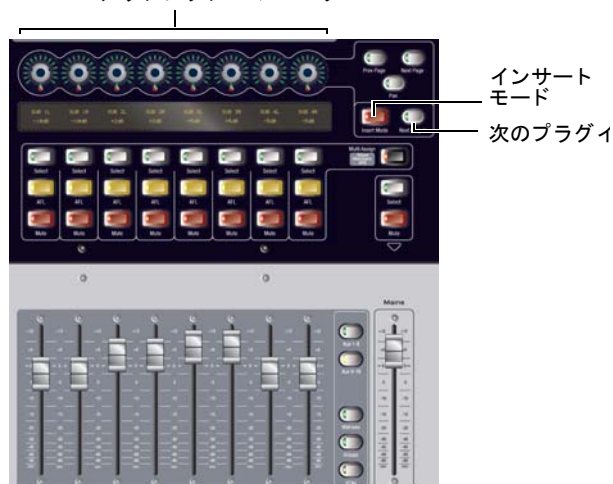
EQ プラグイン

EQ プラグインは、ACS のチャンネル・コントロール・セクションで選択して操作します。139 ページの「EQ プラグインを操作する」をお読みください。

ダイナミクス・プラグイン

ダイナミクス・プラグインは、ACS のチャンネル・コントロール・セクションで選択して操作します。129 ページの「ダイナミクス・プラグインを操作する」をお読みください。

アウトプット・エンコーダ

アウトプット・エンコーダをインサート・モードにすると、選択したプラグインの操作が行なえます。プラグインのパラメータは 8 つのエンコーとスイッチにマップされます。その他のパラメータは [Previous Page]/[Next Page] スイッチを使って表示します。

アウトプット・セクションのエンコーダ、インサート・モードと次のプラグインのスイッチ

コンソールからプラグインを操作するには：

1 以下のいずれかを行います。

- 目的のプラグインをチャンネル・インサートとして使用している場合は、そのプラグインが挿入されているチャンネルまたはバスを選択します。
- 目的のプラグインをバス・プロセッショング・プラグインとして使用している場合は、FX リターンまたはそのプラグインのアウトプットとしてアサインしたチャンネルを配置して選択します。

2 アウトプット・エンコーダの近くある [Insert Mode] スイッチを押します。8 つのアウトプット・エンコーダにプラグインのパラメータの最初のページマップされます。

3 [Default]（Alt）を押さえてエンコーダを回すか押すと、パラメータがデフォルト値へリセットされます。

4 [Fine]（Ctrl）を押さえてエンコーダを回すと、より細かい操作ができます。

5 [Prev Page] または [Next Page] を押すと、プラグインの他のパラメータが配置されます。

そのチャンネルまたはバスの次のプラグインへ移動するには：

- [Next Plug-In] スイッチを押します。

インサート・モードでのプラグイン表示

インサート・モードでは、現在配置されている 8 つのプラグイン・パラメータの値と名前が、パラメータごとに上下の段に分かれてアウトプット LCD に表示されます。

このデフォルトのインサート・モード表示では、アウトプット・フェーダーを操作すると、一時的にフェーダー・レベルがパラメータ名表示に置換わってチャンネルのアウトプット LCD の下段に表示されます。

もう 1 つのインサート・モード表示

インサート・モード表示の別の表示方法として、パラメータ値を上段に、関連するバスの名前を下段に表示することもできます。

インサート・モードでアウトプット・エンコーダの値とバスの名前を表示するには：

- [Default/Alt] と [Insert Mode] を押します。

ソース・スイッチを使う

[Source] スイッチを押すと、チャンネルへルーティングされているバス送りのプラグインの名前がインプットのディスプレイに表示されます。[Source] スイッチを使うと、どの FX リターンまたはチャンネルがプラグインのリターンとして使われているか簡単に確認できます。

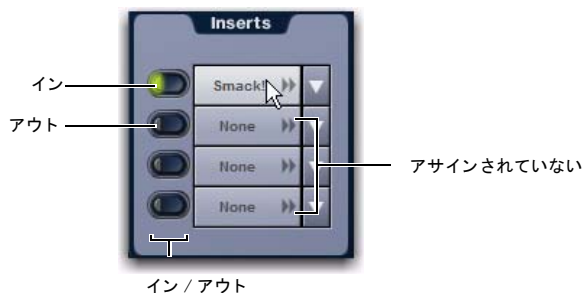
インプットまたは FX リターン・チャンネルのエンコーダ値とバスの名前を表示するには：

- [Mute]/[Solo]/[Select] スイッチの左の [Display] セクションにある [Source] スイッチを押します。

プラグインをバイパスする

プラグインをバイパスするには：

1 プラグインが挿入されているチャンネルを選択します。

2 そのプラグインの[In/Out]スイッチをクリックして回路へのインとアウトを切り替えます。スイッチの LED が点灯していれば、そのプラグインが回路挿入されています。スイッチの LED が消えていれば、そのプラグインは回路へ挿入されていません（バイパス）。

回路へのインとアウト（バイパス）を示す LED

ソフトウェア画面

ソフトウェア画面では、ショー・モードでの演奏中でもプラグインのパッチやルーティングが行なえます。

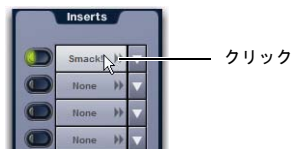
*ミキシングで使用するプラグインは、あらかじめシステムにインストールし、ラック・スロットにアサインしておく必要があります。**151 ページの「プラグインをラック・スロットへアサインする」をお読みください。*

プラグインへ「ジャンプ」する

[Input] 画面と [Output] 画面から特定のプラグイン・インサートへ「ジャンプ」して操作することができます。

[Inputs] 画面または [Outputs] 画面からプラグイン・インサートへジャンプするには：

1 [Inputs] 画面または [Outputs] 画面でチャンネルの 1 つを選択して表示します。

2 チャンネル・インサート・セクションに表示されているプラグインの名前をクリックします。

チャンネル・インサートのプラグインへジャンプする

バス上のプラグインへジャンプするには：

1 プラグインのアウトプットとしてアサインしたFXリターンなどのチャンネルの種類を表示するか、プラグインに送っているアウトプットを表示しす。

2 [Inputs]画面または[Outputs]画面でそのチャンネルを選択して表示します。

3 チャンネル名の下に表示されているルーティングをクリックします。

FX リターン上のプラグインへジャンプする

プラグイン画面とチャンネルの選択

プラグインへジャンプしたときは、以下のとおりプラグインのルーティングの種類によって表示が異なります。

チャンネル・インサート チャンネルを選択したときにプラグイン画面がズーム表示になっている場合は、最後に選択されていたプラグインが表示されます。

バス送りのプラグイン チャンネルにプラグインが挿入されていないときは（バス送りのプラグインがFXリターンへ送られている場合など）、FXリターンへ送られているプラグインが表示されます。

プラグイン・ビューを固定する

プラグイン・ビューをコンソールから分離し、単独のプラグインとして画面上で操作することができます。この状態でコンソールでは別のプラグンを操作できます。この機能は、重要なプラグイン（分析プラグインやメインEQなど）を常に表示しておきたい場合に便利です。

プラグイン・ビューを固定するには：

1 固定したいプラグインをメイン・プラグイン・ビューに表示します（チャンネルの[Select]スイッチと[Insert Mode]スイッチを使うか、ラックから固定したいプラグインをダブルクリックします）。

2 画面右上の押しピン・アイコンをクリックします（押しピン・アイコンはプリセット・アイコンと表示切り替えアイコンの左にあります）。

- オンにすると、押しピン・アイコンが点灯します。アイコンの点灯は、現在選択されているプラグインが画面上に固定され、別のチャンネルがターゲットになってもフォーカスが失われないことを示します。
- オフの場合、押しピン・アイコンが消灯します。プラグイン・ビューはコンソールの選択に従います。

プラグイン・ビューの押しピン・アイコン

プラグインのプリセットとスナップショット

プラグインの設定は、プリセット・ファイルに保存して、インポートやエクスポートが行なえます。

プラグインのルーティングや設定の変更は、スナップショットを使って行なうこともできます。

プリセットは複数のショーに適用できますが、スナップショットが適用できるのは、そのスナップショットが保存されているショーだけです。

プリセット

プリセットは、プラグインの設定を保存して利用するためのファイルです。プリセット・ファイルは、プリセット・フォルダを作成して整理します。プリセット・フォルダとプリセット・ファイルは、[Filing] ページで操作します。

カスタム・プリセット・フォルダを作成するには：

1 [Filing] ページの [Transfer] タブをクリックします。

2 プリセット・フォルダのアイコンをクリックします。

3 画面左の [New] ボタンをクリックします。

4 以下のいずれかを行います。

- フォルダの名前をデフォルトのままにして、Enter を押します。

または

- 名前をタイプし、Enter を押します。

プリセットを保存するには：

1 必要に応じてプラグインのパラメータを調整します。

2 [Plug-Ins] 画面のプリセット・アイコンをクリックします。

3 プリセット・ウィンドウで、[New] をクリックします。

4 プリセットの名前を入力します。

プラグインにプリセットをロードするには：

1 プリセットが転送されており、現在のシステムで使用できることを確認します。（プラグインに付属しているファクトリー・プリセットは、プラグインといっしょにインストールされます。）

2 そのプラグインを含むチャンネルを選択し、目的のプラグインをターゲットにします（[Insert Mode] スイッチを押すか画面のプラグインをクリックします）。

3 [Plug-Ins] 画面のプリセット・アイコンをクリックします。

4 プリセット・リストのプリセット名をシングル・クリックしてプレビューします。プリセット・リストが表示された状態で、以下のいずれかを行います。

- リストをスクロールするときは、コンピュータのキーボードの上下の矢印キーを押します。

- プリセットをロードしてプリセット・リストを閉じるときは、プリセット・リストのプリセット名をダブルクリックします。
- 設定を変更せずにプリセット・リストが閉じるときは、[Cancel] をクリックします。

スナップショット

スナップショットには、ルーティングとイン / アウトの状態を含むプラグインの設定を保存できます。（サイドチェーンのルーティングは、スナップショットには対応していません）。スナップショットはテンポの保存と呼び出しもできます。

スナップショットは、プリセットの保存や呼び出しは行ないません。スナップショットは、スナップショットが作成されたときのプラグインの設定を保存するだけです。

[Plug-Ins] 画面の各ラック・スロットにはスナップショット・メニューがあり、スナップショット関連のタスクを実行できます。

- 新規スナップショットを作成する
- MIDI/ プラグイン・リストにプラグインを追加し、スナップショットの対象に 1 つまたは複数のプラグインを含める
- 1 つまたは複数のスナップショットからプラグインを削除する

このプラグインを含むスナップショット（Snapshots Containing this Plug-In）：そのプラグインを含むスナップショットすべてを順に表示します。ロードするスナップショットを選択してください。（このメニューは、プライン・ラックを設定しながらスナップショットを選択するときに便利です。）

このプラグインを含む新規スナップショットを作成する（Create New Snapshot Containing this Plug-In）：プラグインだけを対象にした新規スナップショットをスナップショット・リストに追加します。操作対象となっているスナップショット（最新のナップショットである必要はありません）の直後にこのスナップショットが挿入されます。このスナップショットの名前には、プラグイン・ラッの位置が反映されます。「PI 1-1: Reverb One」はラック 1、スロット 1 へアサインされた Reverb One プラグインです 。

スナップショットにこのプラグインを追加する（Add or Update） this Plug-In to Snapshot）：現在選択しているスナップショットにこのプラグインが含まれていないときは、プラグインの設定を追加します。現在選択しているスナップショトにこのプラグインが含まれているときは、メニューが [Update] になります（次項参照）。複数のスナップショットが選択されている場合は、ここマンドは [Add Plug-In to Selected Snapshots] になります。

スナップショットのこのプラグインを更新する（Update this Plug-In in Snapshot）：現在操作の対象にしている（選択している）スナップショットにこのプラグインが含まれているときは、プラグインの設定を更新します。

スナップショットのこのプラグインを削除する（Remove this Plug-In in Snapshot）：現在操作の対象にしているスナップショット、または選択中のすべてのスナップショットからこのプラグインを削除します。

第 21 章の [スナップショット] 参照。

プラグインと VENUE D-Shows のスタンドアローン・ソフトウェア

VENUE D-Show のスタンドアローン・ソフトウェアを使用すると、プラグインのルーティングとイン / アウトの状態をあらかじめ設定することができます。ただし、以下の制限があります。

- スタンドアローン・ソフトウェアにプラグインをインストールすることはできません。
- ショー・ファイルは、プラグインがインストールされていたコンソールから移す必要があります。

プラグインを含むショー・ファイルをスタンドアローン・ソフトウェアに移すと、以下のルールが適用されます。

- スタンドアローン・モードでプラグインのラックへの配置とルーティングが行えます。
- スナップショットの作成、読み込み、保存ができます。
- プラグインの設定が変更できます。
- プラグインのプリセットの保存と呼び出しはできません。

プラグインの DSP 使用状況

プラグインをラック・スロットへアサインし、そのラック・スロットの電源をオンにすると、DSP リソースが消費されます。使用していないプラグインの電源をオフにするか、システムから削除すると、DSP リソースが解放されます。

使用できるプラグインの数は、使用できる DSP リソースによって制限されます。

プラグインが使用できる DSP の量は、インプット・チャンネル、FX リターン、グラフィック EQ の設定によっても異なります。[Options]>[System Config] 画面表示されるとおり、インプット・チャンネルの数が多いほど、プラグインが使用できる DSP リソースは少なくなります。

プラグイン・ラックを初期化する

プラグイン・ラックは、システムに最初に電源を入れたとき、FOH ラックを再起動したとき、プラグインをインストールしたとき、プラグインをオまたはオフにしたときに初期化されます。

ラックの初期化が行なわれている間、プラグインはオフラインとなり、オーディオの処理はできません。ラックの初期化が完了するまでは、一切のファイリングまたは転送機能を実行しないでください。ラックの状態は、画面のバナー・ディスプレイに表示されます。

プラグインのレベル

VENUE システムは、dBVU 単位（0 dBVU =+4dBu アナログ・アウト = −20dBFS）でレベルを表示します。

VENUE SC48 の内蔵の EQ とダイナミクスは、内部では最大 48 ビットで処理を行ないます。プラグインは、最大 24 ビットで処理を行ないます。レベルは電気回路とロジックに適したものとなり、全体の信号経路を通して最大限の再現性を確保します。プラグインのレベルの計測方法はメーカーによって異なるため、ゲイン・リダクション・メーターの動作や相対的なレベルが一致しない場合もあります。

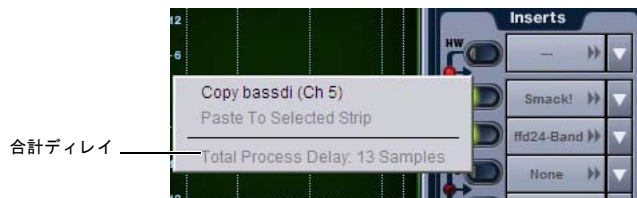
サイドチェーン・ルーティングを使用するときは、インプット・チャンネルのピックオフ・ポイント間でレベルが異なる可能性に注意してくださ。詳しくは、131 ページの「サイド・チェーン・キーとフィルタ」をお読みください。

プラグインのレイテンシとプロセッシング・ディレイ

以下のとおり、プラグインのレイテンシには、プラグイン自体のプロセッシング・ディレイとルーティング・ディレイがあります。

- インスタンス・ディレイ：プラグイン 1 つあたり 2 サンプル
- DSP のルーティング・ディレイ：3 サンプル

プラグインのレイテンシを表示する

選択したチャンネルのインサート部分を右クリックすると、累積プロセッシング・ディレイが表示されます。累積ディレイには、インサートされているすべてのプラグイン、信号のルーティングによって報告されたディレイ、および既知のハードウェア・インサートによるディレイ（該当する場合）が含まれています。

インサート・セクションを右クリックして累積ディレイを表示する

各プラグインのプロセッシング・ディレイは、ラックのプラグインのアイコンを右クリックすると表示されます。手動で遅延補正を行なうときは、この数値を使ってレイテンシを計算してください。

例

チャンネルにあるプラグインが 1 つのときは、ディレイの合計はプラグインのレイテンシ値 +2+3（プラグイン 1 つあたり 2 サンプルとラックへのルーティングに 3 サンプル）になります。

チャンネルまたはバスにプラグインが 2 つあるときは、ディレイの合計はプラグイン #1 のレイテンシ +2+ プラグイン #2 のレイテンシ +2+3 になります。プグイン #1 のレイテンシが 12、プラグイン #2 のレイテンシが 15 であれば、ディレイの合計は 34 サンプル（12+2+15+2+3）です。

第Ｖ部：ショー

第 20 章：ショーとファイル管理

データは、保存と再現ができ、VENUE システム間で転送できます。設定を保存するファイルは 3 種類あり、それぞれ個別に操作できます。

ショー・ファイル システムの設定、スナップショット、イベントの保存、再現、転送を行ないます。

プリセット・ファイル 内蔵のプロセッサとプラグインの設定と、リコール・セーフの適用対象を保存します。

コンソール設定ファイル VENUE SC48 システムの現在の状態のバックアップと転送を行ないます。

ファイル管理のタスクを実行するときに、システムを設定モードにする必要はありません。ただし、ファイル管理の操作（ショーの読み込みを含む）はオーディオのスループットを中断する場合があります。ファイル管理のタスクの実行は、必ず演奏前に行なってください。

ショーを作成する

ショー・ファイルには、すべての構成、信号経路、ミキサーの設定、プラグイン情報、スナップショット、その他の設定が保存されます。ショーは、ショー・フォルダにまとめて保存されます。

ショー・フォルダ

ショー・ファイルは、ショー・フォルダに保存されます。
ショー・フォルダの作成と管理は、[Filing] ページの [Save] タブで行ないます。

[Filing] ページの [Save] タブに表示されるショー・フォルダとショー・ファイル

ショー・フォルダを作成する

新規ショー・フォルダを作成するには：

1 [Filing] ページの [Save] タブをクリックします。

2 [Show Folders] コラムの [New] ボタンをクリックします。

3 ショー・フォルダの名前をタイプし、Enter を押します。

ショー・フォルダを複製する

ショー・フォルダを複製するには：

1 [Show Folders] コラムのショー・フォルダの名前をクリックして選択します。

2 [Duplicate] ボタンをクリックします。

フォルダとそのフォルダの中にあるショー・ファイルすべてが複製されます。

ショー・フォルダの名前を右クリックし、[Duplicate] を選択してフォルダを複製することもできます。

ショー・フォルダの名前を変更する

ショー・フォルダの名前を変更するには：

1 [Show Folders] コラムのショー・フォルダの名前をクリックして選択します。

2 [Rename] ボタンをクリックします。

ショー・フォルダの名前を右クリックし、[Rename] を選択してフォルダの名前を変更することもできます。また、ショー・フォルダの名前をダブルリックして変更することもできます。

3 ショー・フォルダの名前をタイプし、Enter を押します。

ショー・フォルダを削除する

ショー・フォルダを削除すると、その中にあるショー・ファイルもすべて削除されます。

ショー・フォルダを削除するには：

1 [Show Folders] コラムのショー・フォルダの名前をクリックして選択します。

2 [Delete] ボタンをクリックします。

ショー・フォルダの名前を右クリックし、[Delete] を選択してフォルダを削除することもできます。

ショー・ファイル

ショー・ファイルの作成と保存

新しいショー・ファイルを作成すると、そのときのシステムの状態が保存されます。ショー・ファイルは、作成されたときや上書きされたときに自動的に保存されます。

新規ショー・ファイルを作成するには：

1 [Filing] ページの [Save] タブをクリックします。

2 [Show Folders] コラムで、ショーを保存するショー・フォルダを選択します。

3 [Show] コラムの [New] ボタンをクリックします。新規ショー・ファイルに現在のシステムの状態が保存されます。

4 ショー・ファイルの名前をタイプし、Enter を押します。

5 [Notes] フィールドをダブルクリックして、ショーと共に保存するコメントをタイプします。

ショー・ファイルに関する情報は、[Filing] ページの [Info] エリアに表示されます。

ショー・ファイルは、作成されると同時に保存されます。改めて保存する必要はありません。

既存のショー・ファイルを上書きするには：

? [Shows] コラムで、上書きするショー・ファイルの名前をダブルクリックし、ポップアップメニューから [Overwrite] を選択します。選択したショー・ファイルにシステムの現在の状態が保存されます。

[Shows] コラムでショー・ファイルの名前を右クリックする

ショー・ファイルを複製する

ショー・ファイルを複製するには：

1 [Shows] コラムで、ショー・ファイルの名前をクリックして選択します。

2 [Shows] コラムの [Duplicate] ボタンをクリックします。

ショー・ファイルの名前を右クリックし、[Duplicate] を選択してファイルを複製することもできます。

ショー・ファイルの名前を変更する

ショー・ファイルの名前を変更するには：

1 [Shows] コラムで、ショー・ファイルの名前をクリックして選択します。

2 [Shows] コラムの [Rename] ボタンをクリックします。

ショー・ファイルの名前を右クリックし、[Rename] を選択して名前を変更することもできます。また、ショー・ファイルの名前をダブルクリックし名前を変更することもできます。

3 ショー・ファイルの名前をタイプし、Enter を押します。

ショー・ファイルを削除する

ショー・ファイルを削除するには：

1 [Shows] コラムで、ショー・ファイルの名前をクリックして選択します。

2 [Shows] コラムの [Delete] ボタンをクリックします。

ショー・ファイルの名前を右クリックし、[Delete] を選択してファイルを削除することもできます。

ショーをロードする

ショー・ファイルは、[Filing] ページの [Load] タブを使ってロードできます。

ショー・ファイルは、携帯記憶装置から VENUE システムへ直接ロードすることはできません。ロードする前にシステムに転送しておく必要がありま。

ショーをロードすると、ロードしたショーの設定に従ってコンソールの設定が変更されます。また、オーディオのスループットが中断される場合あります。

[Filing] ページの [Load] タブに表示されるショー・フォルダとショー・ファイル

ショー・ファイルをロードするには：

1 [Filing] ページの [Load] タブをクリックします。

2 [Show Folders] コラムのショー・フォルダの名前をクリックして選択します。そのフォルダの中にあるショー・ファイルが [Shows] コラムに表示されます。

3 [Shows] コラムで、ショー・ファイルの名前をクリックして選択します。

4 [Load] ボタンをクリックします。

システムがそのショー・ファイルをロードし、そのショー・ファイルの設定に従ってシステム構成、ルーティング、コントロールの設定が変更さます。

システム構成とショーのロード

ショー・ファイルは、VENUE システムの構成(コンソールの種類(VENUE SC48)またはコントロール・サーフェスの種類(D-Show Profile、または VENUE D-Show のインとサイドカー)、ミックス・エンジンの数、インプット・チャンネルの数、FX リターンの数、EQ の数、AUX とグループ・バスの構成など)を保存しています。

- ショー・ファイルのシステム構成が現在の構成と同じ場合は、その構成が [Info] エリアに青色の文字で表示されます。
- ショー・ファイルのシステム構成と現在の構成が異なる場合で、ショー・ファイルのシステム構成をロードできるときは、変更される部分が [Info] リアに橙色の文字で表示されます。ショー・ファイルをロードすると、そのシステム構成に従ってシステムが再起動します。
- ショー・ファイルのシステム構成と現在の構成が異なる場合で、ショー・ファイルのシステム構成をすべてロードできないときは、その構成が [Info] エリアに赤色の文字で表示されます。

ショーの構成が現在のシステムより大きいときは、以下の順でミックスの構成要素が失われます。

1 プラグインがオフになります。

2 グラフィック EQ が失われます。

3 インプット・チャンネルが失われます。

内蔵のダイナミクスおよび EQ プリセットの保存、プレビュー、ロードについて詳しくは、17 章の「ダイナミクス」と第 18 章の「EQ」をお読みください。また、プラグイン設定については第 19 章の「プラグイン」を、適用対象については第 21 章の「スナップショット」を、インプット・チャンネル・プリセットについては 5 章の「チャンネルのナビゲーションと選択」をお読みください。

プリセットを使用する

プリセット・ファイルは、ファクトリー・プリセットやユーザーが設定したプリセットの保存、再現、転送を行ないます。プリセット・ファイルは、以下の種類のプリセット・フォルダにまとめて保存されます。

Built-in 4- バンド EQ、31- バンド・グラフィック EQ、コンプレッサー / リミッター、エクスパンダー / ゲート、インプット・チャンネルのプリセット。

Plug-In プラグイン設定ファイル

Scope Sets リコール・セーフの設定

プリセット・フォルダ

プリセット・ファイルはプリセット・フォルダに保存されます。内蔵プロセッサ(コンプレッサー / リミッター、エクスパンダー / ゲート、4- バン EQ、31- バンド・グラフィック EQ)とプラグインには、それぞれ独自のファクトリー・デフォルト・フォルダがあります。[Scope Sets] にはさらに別のォルダが用意されています。

これとは別に、新たに作成したプリセットを保存するためのプリセット・フォルダをプロセッサやプラグインごとに作成することができます。これらのフォルダは、携帯記憶装置へ転送し、別の VENUE システムへ転送することができます。

プリセット・フォルダを作成する

新規プリセット・フォルダを作成するには:

1 [Filing] ページの [Transfer] タブをクリックします。

2 プリセット・フォルダのアイコンをクリックします。左のコラムにプリセット・フォルダのリストが表示されます。

[Filing] ページの [Transfer] タブに表示されるプリセット・フォルダのアイコン

3 左のコラムの [New] ボタンをクリックします。

4 プリセット・フォルダの名前をタイプし、Enter を押します。

プロセッサやプラグインのプリセット・ウィンドウに新たなプリセット・フォルダが表示されます。

プリセット・フォルダを複製する

プリセット・フォルダを複製するには:

1 左のコラムのプリセット・フォルダの名前をクリックして選択します。

2 [Duplicate] ボタンをクリックします。

フォルダとそのフォルダの中にあるプリセット・ファイルすべてが複製されます。

プリセット・フォルダの名前を右クリックし、[Duplicate] を選択してフォルダを複製することもできます。

プリセット・フォルダの名前を変更する

プリセット・フォルダの名前を変更するには：

1 左のコラムのプリセット・フォルダの名前をクリックして選択します。

2 [Rename] ボタンをクリックします。

プリセット・フォルダの名前を右クリックし、[Rename] を選択して名前を変更することもできます。また、プリセット・フォルダの名前をダブルクックして名前を変更することもできます。

3 プリセット・フォルダの名前をタイプし、Enter を押します。

プリセット・フォルダを削除する

プリセット・フォルダを削除すると、その中にあるプリセットもすべて削除されます。

プリセット・フォルダを削除するには：

1 左のコラムのプリセット・フォルダの名前をクリックして選択します。

2 [Delete] ボタンをクリックします。

プリセット・フォルダの名前を右クリックし、[Delete] を選択してフォルダを削除することもできます。

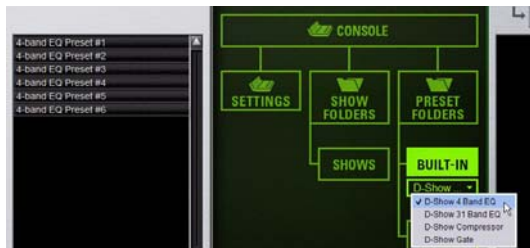
プリセット・ファイル

プリセット・ファイルの管理は、[Filing] ページの [Transfer] タブで行ないます。[Filing] ページでプリセット・ファイルを作成することはできません。プリセット・ファイルはチャンネル、プロセッサまたはプラグインのプリセット・ウィンドウで作成され、適用対象設定はリコール・セーフ・ページの [Scope Sets] ウィンドウで作成されます。

プリセットを複製する

プリセットを複製するには：

1 [Filing] ページの [Transfer] タブをクリックします。

2 [Built-In] または [Plug-In] のアイコンをクリックし、ポップアップメニューからプロセッサまたはプラグインを選択します。左のコラムの上にあるポプアップメニューに、そのプロセッサまたはプラグインのプリセット・フォルダが表示されます。

[Filing] ページの [Transfer] タブに表示される内蔵 EQ

3 プリセット・フォルダの名前をクリックし、ポップアップメニューからプリセット・フォルダを選択します。そのフォルダの中にあるプリセットが左のコラムに表示されます。

プリセットのコラムの最上部に表示されるプリセット・フォルダ名

4 プリセット・ファイルの名前をクリックして選択します。

5 [Duplicate] ボタンをクリックします。

プリセット・ファイルの名前を右クリックし、[Duplicate] を選択してプリセットを複製することもできます。

プリセットの名前を変更する

プリセット・ファイルの名前を変更するには：

1 左のコラムで、プリセット・ファイルの名前をクリックして選択します。

2 [Rename] ボタンをクリックします。

プリセット・ファイルの名前を右クリックし、[Rename] を選択して名前を変更することもできます。また、プリセット・ファイルの名前をダブルクックして名前を変更することもできます。

3 プリセット・ファイルの名前をタイプし、Enter を押します。

プリセットを削除する

プリセット・ファイルを削除するには：

1 左のコラムで、プリセット・ファイルの名前をクリックして選択します。

2 [Delete] ボタンをクリックします。

プリセット・ファイルの名前を右クリックし、[Delete] を選択してプリセットを削除することもできます。

ショー、プリセット、設定を転送する

コンソールの設定、ショー、プリセットは、USB キー・ディスクなどの携帯用の記憶装置にコピーして、バックアップ、スタンドアローン・ソフトェアからの転送、システム間の転送を行なうことができます。

コンソールの設定、ショー、プリセットは、記憶装置からシステムへ直接ロードすることはできません。ロードする前にシステムに転送しておく要があります。

設定ファイル、ショー・ファイル、プリセット・ファイルの転送は、[Filing] ページの [Transfer] タブで行ないます。[Transfer] タブの左のコラムにはシステム・ファイルが、右のコラムには記憶装置の内容が表示されます。転送する項目は、中央で選択します。

ファイル転送のコントロール

VENUE SC48 と記憶装置の間で設定、ショー、プリセットを転送するには：

1 [Filing] ページの [Transfer] タブをクリックします。

2 携帯用の記憶装置（USB キー・ディスクなど）をシステムへ接続します。装置が右のコラムに表示されます。

3 以下のいずれかの方法で、転送するデータの種類を選択します。

・ すべてのデータを転送するときは、[Console] をクリックします。

・ コンソールの設定を転送するときは、[Settings] をクリックします。

・ ショー・フォルダを転送するときは、[Show Folders] をクリックします。

・ 個別のショーを転送するときは、[Shows] をクリックします。

・ プリセット・フォルダを転送するときは、[Preset Folders] をクリックします。

・ 個別のプリセットを転送するときは、[Built-In] または [Plug-In] のアイコンをクリックし、ポップアップメニューからプロセッサかプラグイン、またはインプット・チャンネルを選択します。

・ リコール・セーフ用の適用対象を転送するときは、[Scope Sets] をクリックします。

USB キー・ディスクへ転送する準備

4 以下のいずれかの方法で、転送する項目を選択します。

・ 左のコラムで、携帯用の記憶装置へ転送する項目を選択します。

または

・ 右のコラムで、携帯用の記憶装置から VENUE SC48 へ転送する項目を選択します。

5 [Transfer] ボタンをクリックします。

サイズの大きな転送の場合、多少時間がかかることがあります。転送状況は進捗バーに表示されます。[Cancel] をクリックすると、転送が取り消されます。

転送の途中で操作を取り消した場合、すでに転送されたフォルダは手動で削除する必要があります。

ショー、プリセット、設定を同期させる

VENUE システムと携帯用の記憶装置の間では、一方的にデータを転送する代わりに、両方のデータすべてを 1 回の操作で同期させることもできます。

データを同期させると、新しいファイルがコピーされ、同じ名前のファイルは日付の新しい方に更新されます。

データ同期の際、名前が同じデータ・ファイルは、VENUE D-Show ソフトウェアによって日時の新しい方のファイルに置き換えられます。システムやスタンドアローン・ソフトウェアを使用しているコンピュータの時間を常に正しく設定してください。

VENUE システムと記憶装置の間で設定、ショー、プリセットを同期するには：

1 [Filing] ページの [Transfer] タブをクリックします。

2 携帯用の記憶装置（USB キー・ディスクなど）を SC4 へ接続します。装置が右のコラムに表示されます。

3 以下のいずれかの方法で、同期するデータの種類を選択します。

- すべてのデータを同期するときは、[Console] をクリックします。
- コンソールの設定を同期するときは、[Settings] をクリックします。
- ショー・フォルダを同期するときは、[Show Folders] をクリックします。
- 個別のショーを同期するときは、[Show] をクリックします。
- プリセット・フォルダを同期するときは、[Preset Folders] をクリックします。
- 個別のプリセットを同期するときは、[Built-In] または [Plug-In] のアイコンをクリックし、ポップアップメニューからプロセッサまたはプラグインを選択します。

4 各コラムの上にあるポップアップメニューから同期する要素が含まれているフォルダを選択します。

5 [Sync All] ボタンをクリックします。右と左のコラムの内容が同期します。

ラップトップ・コンピュータでスタンドアローン・ソフトウェアを使うと、VENUE システムのルーティング、ミックスの設定、スナップショットの成、ショートとプリセットの保存ができます。このデータは、USB ディスクへ転送し、SC48 コンソールや他の VENUE システムで使えます。第 24 章の [スタンドアローン・ソフトウェアを使う] 参照。

履歴機能を使って変更を取り消す

VENUE システムは、コンソールの状態を定期的に保存しているので、必要に応じてコンソールを以前の状態に戻すことができます。

履歴機能は、ショー・ファイルを使ってコンソールの状態を保存します。これらのファイルは、[History] タブに表示されます。

[History] タブに表示されるショー・フォルダとショー・ファイルは、削除のみ行なえます。複製や名前の変更はできません。

[History] タブのショー・フォルダ

[History] タブには 2 つのショー・フォルダがあります。

・ Most Recent Changes：10 時間の間に自動保存されたショー・ファイルです。

・ Previous Days：一日の最後に自動保存されたショー・ファイルです。

[History] タブのショー・ファイル

自動保存されたショー・ファイルには、作成された日付と時間によって名前がつけられます。この名前は変更できません。

自動保存された各ショー・ファイルの [Notes] フィールドには、自動保存された理由が表示されます。

以下のとおり、システムが新規ショー・ファイルを [History] タブに自動的に保存する条件はいくつかあります。

?通常の操作中は、約 10 分ごとに [History] タブに新規ショー・ファイルが自動的に保存されます。コンソールを操作していないときは、保存する回数減ります。

?以下のようなコンソールの設定の大幅な変更の直前に、新規ショー・ファイルが自動的に保存されます。

- コンソールのチャンネルやバスの構成の変更。
- スナップショットの再現、保存、変更。
- コンソールの設定やショーのロード。

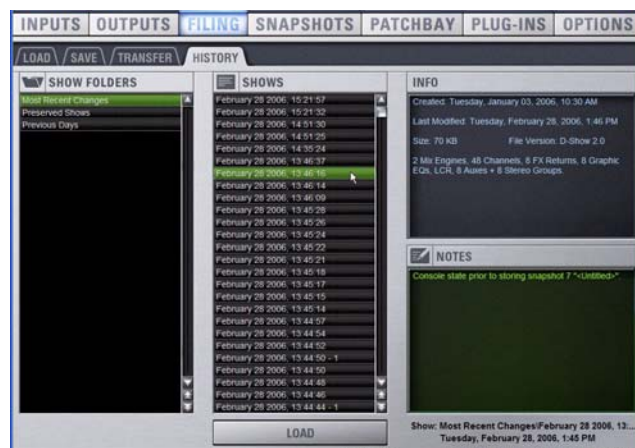
自動保存されたショーのロード。

コンソールを以前の状態に戻すときは、[History] タブに表示されている自動保存のショー・ファイルをロードします。

自動保存されたショー・ファイルをロードするには：

1 [Filing] ページの [History] タブをクリックします。

2 [Show Folders] コラムのショー・フォルダの名前をクリックして選択し、[Shows] コラムにその内容を表示します。

3 [Shows] コラムで、ロードするショー・ファイルの名前をクリックします。

自動保存されたショー・ファイルをロードする

4 [Load] ボタンをクリックします。

VENUE システムがそのショー・ファイルをロードし、そのショー・ファイルの設定に従ってシステム構成、ルーティング、コントロールの設定が変されます。

第 21 章 : スナップショット

スナップショットを使うと、ミキシングの様々なパラメータの保存と再現ができます。スナップショットは、演奏中のミキサーの設定や個々の場面、曲、サウンド・キューなどのレベルを保存しておくために使用します。スナップショットにはチャンネルとミックスのパラメータの情報が保存されます。スナップショットのデータは、さまざまな方法で編集、プレビュー、管理きます。

スナップショットは、ショーの一部として保存されます。1 つのショー・ファイルには、最大 999 のスナップショットを保存できます。スナップシットは、画面の [Snapshots] ページまたはコンソールの [Snapshot] セクションのコントロールで操作します。一度保存すると、手動または自動（イベンまたは MTC によってトリガーして）でスナップショットを再現できます。スナップショットはイベントをトリガーすることもできます。

スナップショット・ページ

[Snapshots] ページにはスナップショットの保存、再現、管理を行うコントロールがあり、スナップショットを使ったオートメーションの設定と再生行えます。

図 12. スナップショット・ページの各セクション

[Snapshots] ページを表示するときは、以下のいずれかを行ないます。

- 画面の [Snapshots] タブをクリックします。

 または

- チャンネル・コントロールの右の [View Modes] セクションの [Snapshots] スイッチを押します。

[Snapshots] を繰り返し押すと、[Main] タブと [Recall Safe] タブが切り替わります。

メインとリコール・セーフ

[Snapshots] 画面には、[Main] タブと [Recall Safe] タブがあります。

メイン（Main）スナップショットの主なコントロールがあります。

リコール・セーフ（Recall Safe）チャンネル・パラメータのマトリックスを操作できます。チャンネル・パラメータは、すべてのスナップショットに対して再現の対象外に設定することができます。

スナップショット・リスト

スナップショット・リストでは、スナップショットのターゲット化、名前の変更、保存、プレビュー、編集、ロック、順序の変更、複製、検索、除が行なえます。

スナップショット・コマンド・ボタン

Disable すべてのスナップショット機能を一時的に無効にします。

Preview「オフライン」モードです。コンソールは、プレビューが選択された時点での設定に従いオーディオ処理を続けます。このモードでは、現在のミクスに影響することなく、スナップショットの保存、編集、管理が行えます。

Recall ターゲットにしたスナップショットを再現し（現在のリコール・セーフ設定に従う）、適用対象のデータ・タイプとチャンネルの状態が反映されるうコンソールを更新します。

Store スナップショットの適用対象になっているデータ・タイプとチャンネルの現在の状態を、ターゲットとなっているスナップショットに保存しますスナップショットの既存のデータは上書きされます。

Propagate 更新モードを有効にします。更新モードでは、個々の変更を一度に 1 つまたは複数のスナップショットに対して適用できます（すべてのスナップシットに対してチャンネルの EQ を更新するなど）。

Edit 編集モードを有効にします。編集モードでは、パラメータを自由に調整し、変更内容を 1 つまたは複数のスナップショットに適用できます。変更絶対値または相対値で適用することができます。

Undo コンソールを、最後にスナップショット・コマンドを実行した前の状態に戻します。

New 新規スナップショットを作成し、すべてのデータ・タイプとチャンネルの現在の状態を保存します。

Duplicate 選択したスナップショットのコピーを作成します。

Clear ターゲットにしたスナップショットの内容をクリアします。これに伴う MTC 情報は保持します。

Delete ターゲットにしたスナップショットを削除します。

スナップショットの適用対象コントロール

再現するために選択したデータ・タイプとチャンネルが、スナップショットの「適用対象」です。再現するデータも各スナップショット内に保存されます。

スナップショットのデータ・タイプ・ボタンと画面のチャンネルは、コンソールのどのチャンネルに対してどのデータ・タイプが再現されるかを決めます。

[Recall Safe] タブでは、個々のチャンネルのパラメータに対するオートメーション・セーフの状態を操作できます。

適用対象の状態

適用対象 赤色表示は、そのデータ・タイプやチャンネルが現在適用対象であり、スナップショットの再現によって作用を受けることを示します。

適用対象外 灰色表示は、そのデータ・タイプやチャンネルが現在適用対象外であり、スナップショットの再現によって作用を受けないことを示します。

適用対象データ・タイプ・ボタン

データ・タイプ・ボタンは、コンソール上のそのタイプのコントロールの適用対象の状態を表示します。完全なリストは、190 ページの図 23 をご覧ください。

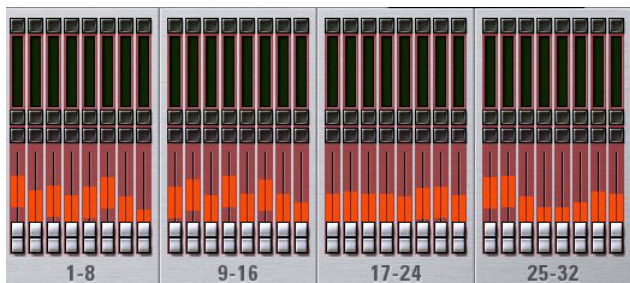
異なる適用対象の状態を表示した適用対象データ・タイプ・ボタン

適用対象チャンネル・コントロール

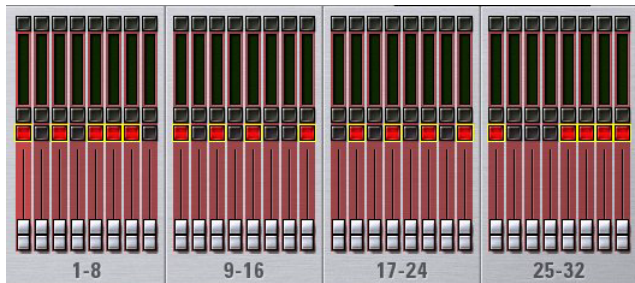
チャンネルは、スナップショット・チャンネル・フェーダーの画面をクリックすることによってスナップショットの適用対象または適用対象外にきます。スナップショットのフェーダーは、ターゲットにしたスナップショットの再現によって適用されるフェーダーの位置とミュートの状態共に、コンソール上の各チャンネルの適用対象の状態を表示します。

異なる適用対象の状態を表示したスナップショット・チャンネル・フェーダー

チャンネル・フェーダーの位置

スナップショットをターゲットにしたとき、対象となっているチャンネルのフェーダー位置が現在の位置と異なる場合は、その位置が明るい赤色表示されます。

ターゲットのフェーダー位置を表示したスナップショット・チャンネル・フェーダー

チャンネルのミュートの状態

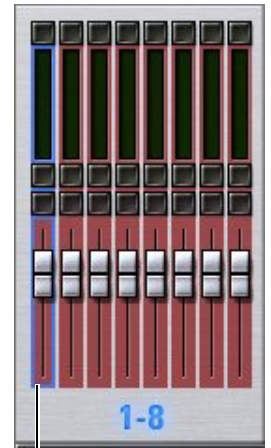
スナップショットをターゲットにしたときに、対象となっているチャンネルのミュートの状態が異なる場合は、そのミュート・ボタンに黄色の枠表示されます。

ターゲットのミュートの状態を表示したスナップショット・チャンネル・フェーダー

選択中のチャンネルの表示

[Snapshots] ページには、選択中のチャンネルが表示されます。

?選択しているチャンネルが選択中のスナップショットの適用対象ではない場合、チャンネルが青色でハイライト表示されます。

?選択しているチャンネルが選択中のスナップショットの適用対象である場合、画面上のフェーダー・ストリップに青色の枠が表示されます。

1-8

選択中のチャンネルが適用対象である場合（青色の枠）

選択中のチャンネルを [Snapshots] ページに表示

選択中のチャンネルが [Snapshots] ページに表示されても、このページでは別のチャンネルをターゲットにすることはできないことに注意してくださ。選択中の（ターゲット）チャンネルは、確認のためだけに表示されます。別のチャンネルを選択してターゲットにするには、そのチャンネルの [Select] スイッチかチャンネル・スクロール・ボタンを使用します。

適用対象データ・タイプ・アクション・ボタン

All すべてのデータ・タイプを適用対象にします。データ・タイプ・ボタンをすべてクリックして赤色で表示するのと同じです。

None すべてのデータ・タイプを適用対象外にします。データ・タイプ・ボタンをすべてクリックして灰色で表示するのと同じです。

適用対象チャンネル・アクション・ボタン

All タブに表示されているチャンネルすべて（1–48 など）を適用対象にします。[All] ボタンをダブルクリックすると、システム上のすべてのチャンネルが適用対象になります。

None タブに表示されているチャンネルすべてを適用対象外にします。[None] ボタンをダブルクリックすると、システム上のすべてのチャンネルが適用対象外になります。

ステータス・ディスプレイの次のスナップショット表示

スナップショットのステータス・ディスプレイに、次のスナップショットが、直前に呼び出されたスナップショットの上に赤い文字で表示されま。スナップショットの [Recall] ボタンを押すと、ターゲットにしたスナップショットが直ちに再現されます。

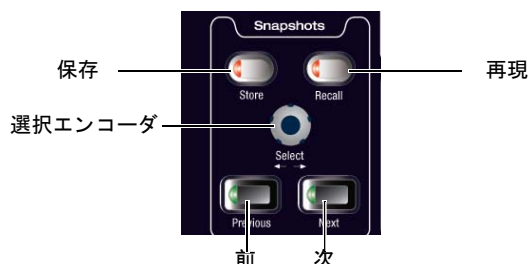
SNAPSHOT 010 mute all outputs
003 all input faders at 0 dB
次のスナップショット（赤色）
直前に呼び出されたスナップショット（緑色）

ステータス部分に表示された現在と次回のスナップショット

SC48 コンソールのスナップショットのコントロール

[Snapshots] セクションには、スナップショットのコントロールがあります。これらのコントロールは、手動によるスナップショットの再現など、スップショットの基本的なコマンドを直接実行します。

スナップショット・セクション

このセクションのスナップショットのコントロールから、スナップショットのターゲット化（選択）、保存、再現が行えます。

SC48 コンソールのスナップショット・セクション

[Snapshot] セクションのスナップショットのコントロールには、以下の機能があります。

Store ターゲットにしたスナップショットに、コンソールのパラメータすべての現在の状態を保存します。このスイッチは、スナップショット・ページの [Store] ボタンと同一です。

Recall ターゲットにしたスナップショットを再現します。このスイッチは、スナップショット・ページの [Recall] ボタンと同一です。

Select Encoder セレクト・エンコーダを回すと、スナップショット・リストがスクロールし、ターゲットとなるスナップショットが選択されます。6 文字表示のィスプレイに、現在ターゲットになっているスナップショットの名前が表示されます。前回に再現してからスナップショットが編集された場合、ディスプレイに表示されるスナップショット名に、前回の再現からの期間が追記されます。

Previous 前回に再現したスナップショットの 1 つ前のスナップショットを再現します。このスイッチは、スナップショット・ページの [–] ボタンと同一です。

Next 前回に再現したスナップショットの 1 つ後のスナップショットを再現します。このスイッチは、スナップショット・ページの [+] ボタンと同一です

[Previous] と [Next] のスイッチは、スナップショットの選択と再現を同時に行い、1 つ前または次のスナップショットを直ちに有効にします。これらスイッチは、スナップショットのプレビューには使用できません。

プレビュー・モード用の F1

[Mute Groups/Function] セクションがファンクション・モードのときは、F1 を押すとプレビュー・モードになります（181 ページの「プレビュー・モード」参照）。

イベント・リストを使ってコンソールの機能をカスタマイズする方法については、第 22 章の「イベント」をお読みください。

スナップショット・リスト

スナップショットのエントリ

スナップショット・リストの各エントリには、ロックおよびオン / オフ状態を表すアイコンとともに、番号（001–999）と名前が表示されます。[MIDI Read] または [MIDI Generate] 機能のいずれかがオンになっていると、タイムコード、トリガー・インジケータ、センド・インジケータも表示されます。MIDI の替わりにテンポを表示することもできます。

再現ボタン

スナップショット・リストの一番上にある [–] ボタンと [+] ボタンを押すと、前または次のスナップショットの選択と再現が同時に行われます。

MTC に従う

[MTC Read] または [MTC Generate] オプションのいずれかがオンになっているときは、スナップショットを自動的に再現または一時停止します。

スナップショット・リストのナビゲーション

スナップショット・リストのスナップショットの色は、以下の状態を示しています。

緑 最後に再現したスナップショット。

赤 現在ターゲットになっているスナップショット。

黄 最後に再現し、ターゲットになっているスナップショット。

青 複数選択したスナップショットのうち、最後に再現したスナップショットと現在ターゲットになっているスナップショット以外のスナップショッ。再現されターゲットになったスナップショットも含めて、リストでは複数のスナップショットを選択できます。その場合、シーケンス番号は青色、その他の名前は赤、緑、黄のいずれかで示されます。

スナップショットのキーボード・ショートカット

[Snapshots] ページが表示されているときは、以下のキーボード・ショートカットでスナップショットの機能を実行することができます。

スナップショット機能	キーボード・ショートカット
次 / 前のスナップショットをターゲットにする	上 / 下矢印キー
リストの最初のスナップショットをターゲットにする	Home キー
リストの最後のスナップショットをターゲットにする	End キー
ページの一番上のスナップショットをターゲットにする	Page Up
ページの一番下のスナップショットをターゲットにする	Page Down
複数の連続したスナップショットを選択	スナップショットを Shift- クリック
連続していない複数のスナップショットを選択 / 選択解除	スナップショットを Ctrl- クリック
すべてのスナップショットを選択	Ctrl+A
新規スナップショットを作成	Ctrl+N
ターゲットにしたスナップショットを再現	Ctrl+R
ターゲットにしたスナップショットを保存	Ctrl+S
取り消し	Ctrl+U
スナップショットに MIDI/ プラグインデータを追加または更新	MIDI/ プラグインエントリを右クリック

スナップショットを選択する

スナップショット・リストでは、1 つまたは複数の連続したスナップショットを選択して、ターゲット化、再現、複製、編集、ロックまたは削除することができます。

複数の連続したスナップショットを選択するには :

- スナップショット・リストのスナップショットの名前を Shift- クリックします。

複数選択されたスナップショットの 1 つをクリアするには :

- スナップショット・リストのスナップショット名をクリックします。

 または

- [Snapshots] セクションの [Select] つまみを回します。

連続していないスナップショットを選択または選択解除するには :

- スナップショット・リストのスナップショット名を Ctrl- クリックします。

スナップショット・リストで選択された複数のアイテム

スナップショットのテキスト検索

テキスト検索機能を使用すると、キーボードを使ってスナップショットのナビゲーションが行なえます。

スナップショットを検索してターゲットにするには :

1 [Snapshots] ページを表示します。

2 以下のいずれかを行います。

- スナップショットの番号をタイプします。

 または

- スナップショットの名前の最初の文字をタイプします。

3 Tab キーを押して、名前の最初の文字が同じスナップショットを順に選択します。

スナップショット・リストの中央配置

[Options] > [Snapshot] ページには、前回再現したスナップショットを常にスナップショット・リストの中央に表示するという初期設定があります。こ設定によって、前回再現したスナップショットの上下（前後）にあるスナップショットを常に確認できます。この設定は、スナップショット・ストのアイテムのスクロール位置にのみ作用します。

[Center Last Recalled Snapshot] をオンにしたスナップショット・リスト

前回呼び出したスナップショットをスナップショット・リストの中央に表示するには :

1 [Options] > [Snapshots] ページを表示します。

2 [Snapshots General Preferences] セクションで、[Center Last Recalled Snapshot] 設定をクリックして選択します。

スナップショットを作成する

スナップショットは、現在のチャンネルとパラメータの設定を保存するため、いつでも作成できます。新規スナップショットは、[Snapshots] ページら（172 ページの「新規スナップショットを作成する」参照）、または、すでに存在するスナップショットを複製しミックスを構築することで作成できます。

本番の基本的な設定には、ショー・ファイルの最初のスナップショットを使用します。後に続くスナップショットでは、適用対象コントロールとリコール・セーフ設定を使用して曲の間で変更が必要なコントロールだけを再現し、他のコントロールには作用しないようにします。

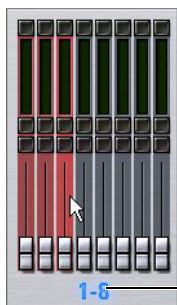
新規スナップショットを作成する

スナップショットを作成すると、コンソール設定すべての現在の状態が保存されます。

新規スナップショットを作成するには：

1 スナップショットに保存するコンソール上のパラメータすべてを設定します。

2 [New] をクリックします。スナップショット・リストに新規スナップショットが表示されます。

3 スナップショットが再現されたときに作用するチャンネルをクリックし、適用対象（赤色表示）にします。

チャンネルをスナップショットの対象に追加する

チャンネルのバンクをすばやく選択（または選択解除）するには、[Snapshots] ページのチャンネル・フェーダー下の青色のラベルをクリックします。

4 スナップショットを再現したときに作用を受けるパラメータのデータ・タイプ・ボタンをクリックし、適用対象（赤色表示）にします。

スナップショットの適用対象に含まれたプラグイン

新規スナップショットが作成されると、現在ターゲットとなっているスナップショットのチャンネルと適用対象データ・タイプがスナップショッに自動的に継承されます。

[New] コマンドは取り消せません。

スナップショットに名前をつける

新規スナップショットには自動的に番号がつけられ、スナップショット・リストに [<Untitled>] という名前で表示されます。スナップショットの名前はいつでも変更できます。スナップショットに名前をつける操作は取り消せます。

スナップショットに名前をつけるには：

1 以下のいずれかを行います。

- スナップショット・リストまたは現在のターゲット名ディスプレイのスナップショット名をダブルクリックします。

または

- スナップショット名を右クリックし、[Rename] を選択します。

2 スナップショットの名前をタイプします。

3 キーボードの Enter キーを押すか、別のスナップショット名をクリックします。

スナップショットにノートを保存する

スナップショットには、いつでもノート（注釈）を保存できます。ノートを保存するためにそのスナップショットを保存する必要はありません。

スナップショットのノートを保存または変更するには：

1 [Notes] ヘッダをダブルクリックするか、リストのアイコンをクリックしてノート・フィールドを拡張します。

2 ノート・フィールドの中をダブルクリックして、テキストを入力します。

スナップショットを再現する

スナップショットをターゲットにする

スナップショットをターゲット（操作対象）にすると、そのスナップショットに含まれているデータ・タイプとチャンネルを確認することができま。スナップショットがターゲットになると、そのスナップショットが再現するデータ・タイプとチャンネルが画面上のデータ・タイプ・ボタンとチンネル・フェーダーに反映されます。

プレビュー・モードでは、コンソールをオフラインにし現在のミックスに影響することなくスナップショット全体を再現し編集することができま。181 ページの「プレビュー・モード」をお読みください。

以下のいずれかの方法でスナップショットをターゲットにします。

· スナップショット・リストのスナップショット名をクリックします。

· スナップショットの番号または名前をキーボードでタイプします。

· Home/End キー、Page Up/Page Down キー、上下矢印キーを押して、スナップショット・リストのナビゲーションを行ないます。

· ACS の [Select] つまみを回し、スナップショット・リストをスクロールします。スナップショットの名前がセレクトつまみの上に表示されます。

現在のターゲットになっているスナップショットはスナップショット・リストに赤色で強調表示され、ステータス・ディスプレイに赤色で表示さます。

スナップショットを再現する

スナップショットの再現中には以下のことが行えます。

- 前後のスナップショットをターゲットにして直ちに再現（次または前）
- 1 つまたは複数のスナップショットをターゲットにして再現
- 複数のスナップショットを選択しすべてを順に再現
- スナップショットをターゲットにし、データ・タイプまたは適用対象チャンネル設定を変更してから再現

スナップショットの再現コマンドを取り消すと、オーディオが中断することがあります。本番中に取り消しコマンドを使用するときは、注意してください。

連続したスナップショットを直ちに再現する

スナップショット・リスト内で連続したスナップショットは、直ちに再現できます。このコマンドは、最後にターゲットにしたスナップショットではなく、直前に「再現した」スナップショットをもとに機能します。

前後のスナップショットを再現するときは、以下のいずれかを行ないます。

· コンソール上で、[Snapshots] セクションの [Previous] スイッチまたは [Next] スイッチを押します。

または

· 画面上で、スナップショット・リストの一番上にある [–] ボタン（前を再現）または [+] ボタン（次を再現）をクリックします。

[Previous] と [Next] のボタンは、スナップショットの選択と再現を同時に行い、1 つ前または次のスナップショットを直ちに再現します。これらのボタは、スナップショット再現前のプレビューには使用できません。

スナップショットを再現する前にターゲットにする

スナップショットをターゲットにし、さらに再現するには :

1 スナップショット・リストのスナップショット名をクリックするか [Snapshots] セクションの [Select] つまみを回してスナップショットをターゲットにします。

2 （オプション）以下の方法でスナップショットの対象を設定します。

- スナップショットで再現するチャンネルをクリックして対象（赤色表示）にします。
- スナップショットで再現するパラメータのデータ・タイプ・ボタンをクリックして対象（赤色表示）にします。
- 再現の際スナップショット・データをフィルタするよう [Recall Safe] ページを設定します。（174 ページの「リコール・セーフとチャンネル・オートメーション・セーフ」参照。）

3 画面上の [Recall] ボタンをクリックするか、[Snapshots] セクションの [Recall] スイッチを押します。

フットスイッチやイベント・ウィンドウのコンソール機能を使ってスナップショットを再現することもできます。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

複数のスナップショットを選択し再現する

複数のスナップショットを選択・再現し、すべてを順に読み込むことがひとつの手順で行えます。これは、コンソールをサブ・キューまたは長めのシーンやキューの特定の位置へ直ちにリセットし、「そこからスタート」したい場合に便利です。

複数のスナップショットを再現するには :

1 リストから複数のスナップショットを選択します（隣接する複数のスナップショットを選択するには Shift– クリック、個々を選択または選択解除するには Ctrl– クリックします）。

2 [Recall] スイッチを押すか､画面上の [Recall] ボタンをクリックします。

複数のスナップショットが選択されている場合、データ・タイプまたは適用対象チャンネルボタンを切り替えると選択されたすべてのスナップシットに影響します。こうして、一部またはすべてのスナップショットからチャンネルまたはデータ・タイプ（EQ など）を直ちに削除することができます。この動作は、[Undo] ボタンで取り消すことができます。

リコール・セーフとチャンネル・オートメーション・セーフ

[Snapshots] ページの [Recall Safe] タブでは、コンソールのほとんどすべてのセクションのグローバル・オートメーション・セーフ設定を行えます。

オートメーション・セーフの個々のチャンネルをコンソールまたは画面上に配置することもできます。詳しくは、177 ページの「チャンネルのオートメーション・セーフ」をお読みください。

リコール・セーフ

リコール・セーフは、任意のチャンネルの任意のパラメータをスナップショットから「保護」する機能です。

リコール・セーフはすべてのスナップショットに対して有効で、素早くオンとオフが切り替えられ、[Scope Sets] 形式のプリセットとして保存できま。[Scope Sets] は、内蔵 EQ、内蔵ダイナミクス、プラグインの設定のプリセットと同じ様にロードと保存ができます。現在のリコール・セーフ設定ショー・ファイルとともに保存されます。

リコール・セーフ・タブ

[Recall Safe] タブを開くと、リコール・セーフ・ページが画面上に表示されます。[Recall Safe] タブは、リコール・セーフがオンの場合は赤色、オフの場合灰色で表示されます。

MAIN RECALL SAFE

メイン・スナップショット・ページのリコール・セーフ表示（オンの状態）

リコール・セーフ・ディスプレイとコントロール

[Recall Safe] ページのディスプレイとコントロール

オン（On）

[On] ボタンはリコール・セーフ機能全体のオンとオフを切り替えます。点灯している場合（青色表示）、リコール・セーフがオンであることを示しま。消灯している場合、リコール・セーフが一時停止中であることを示します。

スナップショット・リスト、再現、保存

スナップショット・リストとその再現と保存の機能は、そのまま [Recall Safe] ページからいつでも使用できます。

チャンネル・タブ

パラメータ・マトリックスの一番上の [Inputs] と [Outputs] タブでは、セーフ・ステータスを表示または編集したいチャンネル・タイプを選択します。ラメータ・マトリックスの左側にはチャンネル・タイプ・セレクタ・タブがあり、[Inputs] または [Outputs] タブのどちらが表示されているかどうかにより表示内容が異なります。

スクロール可能なパラメータ・マトリックスに 1 つ以上のタイプを同時に表示するには、チャンネル・タイプ・タブを Shift- クリックします。

MIDI アウトプットとプラグインのグローバル・セーフ

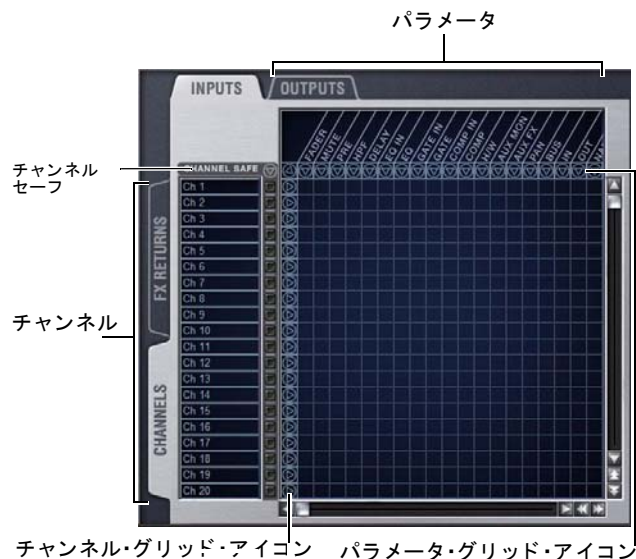
これらのチェックボックスでは、スナップショット再現時の MIDI アウトプットまたはプラグイン変更の一時停止が行えます。これらはパラメータマトリックスとは別で、リコール・セーフのマスターのオン（またはオフ）の状態には従いません。

適用対象セット

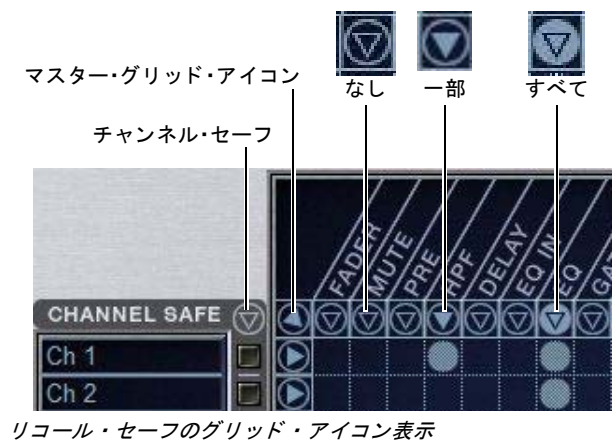
適用対象セットは [Recall Safe] ページ用のプリセットで、プラグイン、EQ、ダイナミクスのプリセット同様、保存や読み込みが行えます。適用対象セットは、新規ショーを作成する際のテンプレートとして、または演奏中にリコール・セーフの設定を変更するために使用できます。適用対象セットは、他のプリセッ

トや設定ファイルと同じ様に [Filing] ページから転送できるため、リコール・セーフの設定の維持と転送が簡単に行えます。詳くは、176 ページの「適用対象セットを使う」をお読みください。

パラメータ・マトリックス

パラメータ・マトリックスはスクロール可能なグリッドで、グリッドではパラメータとチャンネルをセーフにできます。パラメータ・マトリックスの操作は取り消しとやり直しができます。

リコール・セーフのパラメータ・マトリックス

パラメータはパラメータ・マトリックスの上の列にリストされ、チャンネルは左の行にリストされます。

グリッドをクリックすると、そのチャンネルのそのパラメータのセーフの状態がオンになります。パラメータ・グリッド・アイコンとチャンネル・グリッド・アイコンは、すべてのパラメータまたはチャンネル全体を 1 回のクリックでセーフにするショートカットです。これらのアイコンをリックすると、列や行全体のリコール・セーフの状態が切り替えられます。左上隅にあるマスター・グリッド・アイコンを使って、グリッド全を切り替えることもできます。

リコール・セーフのグリッド・アイコン表示

パラメータ・グリッド・アイコンとチャンネル・グリッド・アイコンは、列または行のセーフの状態を以下のとおり示します。

なし 暗いパラメータ・グリッド・アイコンまたはチャンネル・グリッド・アイコンは、その列または行にセーフになったアイテムがないことを示しま。

一部 青く点灯した円の内側の暗い三角形は、この行または列のアイテムのうち少なくとも 1 つがセーフになっていることを示します。

すべて 白く点灯した三角形は、この列または行のすべてのアイテムがセーフになっていることを示します。

チャンネル・セーフ・コントロール

[CHANNEL SAFE] 列は、コンソールと画面の [Safe] スイッチを反映し（インプットの [Safe] スイッチがオートメーション・セーフ・モードのとき）、チャンルのグローバル設定として作用します。

[CHANNEL SAFE] 列のコントロールは、パラメータ・マトリックスの一部ではなく、パラメータ・マトリックスに加えて機能します。このため、リコー・セーフのパラメータ・マトリックスを使用するためにチャンネル・セーフ設定を有効にする必要はありません。

詳しくは、177 ページの「チャンネルのオートメーション・セーフ」をお読みください。

リコール・セーフを使用する

[Recall Safe] ページを表示するには :

1 以下のいずれかを行います。

- [Spapshot] ページの [Recall Safe] タブをクリックします。

  または

- [Recall Safe] タブが表示されるよう、[Snapshot] スイッチをダブルプレスします。

2 チャンネル・タイプ・タブをクリックしてチャンネルを表示します。

特定のチャンネルのパラメータを個々にセーフにするには :

- セーフにしたいパラメータ（列）とチャンネル（行）のグリッドが交差する部分をクリックします。パラメータがセーフになったたことを示す青色のが表示されます。

チャンネル 1 フェーダーをリコール・セーフにする

複数のパラメータまたはチャンネルを一度にセーフにするには :

- 列または行に沿って、または斜め方向にドラッグします。

コンピュータのキーボードを使って個々のパラメータまたはチャンネルをセーフにするには：

1 グリッドの上、パラメータ名またはチャンネル名の上、または任意の [Channel Safe] ボタンの上のいずれかにカーソルを置きます。カーソルが正しい所に置かれていれば、少なくとも 1 つのパラメータ名またはチャンネル名がハイライト表示されます。

2 コンピュータのキーボードの矢印キーを使って、他のグリッド・ポイントへ上下左右にカーソルを動かします （パラメータ・グリッド・アイコン、チャンネル・グリッド・アイコン、チャンネル・セーフ列へは移動できません。）

3 Enter キーを押し、フォーカスされているグリッド・ポイントのセーフの状態をオンまたはオフに切り替えます。他のパラメータまたはチャンネルセーフの状態を切り替えるには、同様の操作を続けます。

現在表示されているチャンネル・タイプすべてのパラメータをセーフにするには：

· セーフにしたい列の一番上にあるパラメータ・グリッド・アイコンをクリックし、三角形を白色に切り替えます。

特定のチャンネルのパラメータすべてをセーフにするには：

· セーフにしたいチャンネルのチャンネル・グリッド・アイコンをクリックします。

パラメータ列またはチャンネル行の状態を切り替えるには：

· パラメータ・グリッド・アイコンまたはチャンネル・グリッド・アイコンを何度かクリックして目的の状態にします。詳しくは、175 ページの「パラメータ・マトリックス」をお読みください。

すべてのチャンネルのすべてのパラメータをセーフにし、現在の設定をクリアするには：

· 左上隅のマスター・グリッド・アイコンをクリックします。

パラメータ・マトリックスで行った操作は取り消しまたはやり直しできます。

チャンネル・セーフ

個々のチャンネルをオートメーション・セーフにし、そのチャンネルのリコール・セーフ設定すべてを維持するには：

· 目的のチャンネルの [CHANNEL SAFE] 列をクリックします。

チャンネルの個々のパラメータをリコール・セーフにする場合、チャンネル（行）の [Channel Safe] ボタンが点灯している必要はありません。

すべてのチャンネルのすべてのパラメータをオートメーション・セーフにし、現在のリコール・セーフ設定すべてを維持するには：

· [CHANNEL SAFE] 列の一番上のチャンネル・セーフ・マスター・アイコンをクリックします。

[CHANNEL SAFE] 列は、チャンネルのオートメーション・コントロール [Safe] を反映します。詳しくは、177 ページの「チャンネルのオートメーション・セーフ」をお読みください。

MIDI

MIDI スナップショット・アウトプットのリコール・セーフをオンにするには：

· パラメータ・マトリックス上の [MIDI] ボタンをクリックします。

詳しくは、185 ページの「スナップショットに MIDI メッセージを追加する」をお読みください。

プラグイン

プラグインのリコール・セーフをオンにするには：

· パラメータ・マトリックス上の [Plug-In] ボタンをクリックします。

詳しくは、187 ページの「スナップショットにプラグインのデータを追加する」をお読みください。

マトリックス

スナップショットは、データ・タイプ [Matrix] が適用対象になったとき、各マトリックス・ミキサーのすべてのソース・アサインメントの保存と再ができます。さらに、すべてのユーザー・インプット・アサインメントが保存されるので、必要に応じてマトリックス・ミキサーとユーザー・ンプット・アサインメントをスナップショットをもとに再設定することもできます。

[Snapshots] ページの [Recall Safe] タブには 2 つの [Mix] データ・タイプがあり、ソースおよび（または）ユーザー・インプットのアサインメントを別々に「セーフ」にしてスナップショットの再現による変更を防げます。

データ・タイプ [Matrix] が適用対象になったとき、各スナップショットで保存や再現ができるものは以下の表のとおりです。

図 22. マトリックス・ミキサー用のスナップショットのデータ・タイプとパラメータ

スナップショットのデータ・タイプ	含まれるパラメータ（各対象チャンネル・ストリップ）
マトリックス	ミキサー・インプット・ソース、ユーザー・インプット・アサインメント（すべてのマトリックスで一括）およびピックオフ、ミキサー・インプッ・レベル、ミキサー・インプット・オン / オフ、およびミキサー・インプットのリンク

適用対象セットを使う

[Recall Safe] ページの設定は、適用対象セット設定ファイルとして保存できます。適用対象セットは、プラグイン、EQ、ダイナミクスの設定と同じ様に、プレビュー、再現、転ができます。

現在のリコール・セーフ設定を適用対象セットとして保存するには：

1 [Recall Safe] ページを目的に応じて設定します。

2 適用対象セット・アイコン（パラメータ・マトリックスの右上にあるフォルダ・アイコン）をクリックします。

3 [New] をクリックします。

適用対象セットをプレビューまたは再現するには：

1 [Recall Safe] ページから適用対象セット・アイコンをクリックして、適用対象セット・ウィンドウを表示します。

2 必要に応じて、フォルダ・セレクタから目的の適用対象セット・フォルダをクリックして選択します。

3 以下のいずれかを行います。

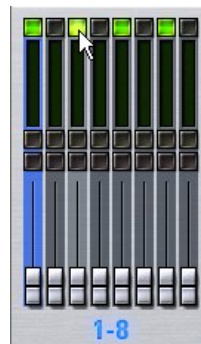
- プリセット・ウィンドウに表示された適用対象セット名をクリックして、既存の適用対象セットをプレビューします。
- 選択した適用対象セットをロードするときは、Enter キーを押すか、適用対象セット・ウィンドウのタイトル・バーのクローズ・ボックス（X）をクリクします。
- リコール・セーフ設定を変更しないときは、[Cancel] をクリックして操作を取り消します。

適用対象セット・ウィンドウ

システムのデータの転送について詳しくは、Chapter 20, メショーとファイル管理をお読みください。

チャンネルのオートメーション・セーフ

インプットの [Safe] スイッチ（コンソールと画面共）は、オートメーション・モード、ソロ・モード、バンク・セーフ・モードに設定できます。オートメーション・セーフとして機能するよう設定したとき、インプットの [Safe] スイッチは個々のインプット・チャンネルや FX リターンのすべてのパラメータに対すスナップショットの作用を一時停止します。

[Recall Safe] タブでもチャンネルのオートメーション・セーフの状態を操作できます。176 ページの「チャンネル・セーフ」をお読みください。

画面上のオートメーション・セーフ・ボタン

インプット・チャンネルや FX リターンのセーフ・モードをチャンネル・ストリップで直接切り替えるには：

1 [Options] ページの [Interaction] タブをクリックします。

2 [Act as Automation Safes] オプションを選択します。

3 [Input] セクションの [Safe] スイッチを押すか、またはセーフにする各インプット・チャンネルや FX リターンの画面のセーフ・ボタンをクリックします [Safe] スイッチが点灯し、そのチャンネルがオートメーション・セーフになっていることを示します。

イベント・リストを使うと、フットスイッチ、ファンクション・スイッチ、その他のトリガーで [Safe] スイッチのモードを順に選択できるようになます。第 22 章の「イベント」をお読みください。

スナップショットを管理する

スナップショットは、そのリスト内で保存、ロック、消去、複製、削除、移動して管理できます。

スナップショットを保存する

「Store」コマンドを使うと、既存のスナップショットの内容を変更したり、新しい設定で上書きすることができます。スナップショットを保存するために、そのスナップショットを再現する必要はありません。スナップショットは、画面上またはコンソールのスナップショットのコントローで保存できます。[Store] コマンドは取り消すことができます。

既存のスナップショットに現在のコンソールの状態を保存するには：

1 コンソール上のパラメータすべてをスナップショットに保存したい状態に設定します。

2 画面上のスナップショット・リストのスナップショットを選択するか、[Snapshots] セクションの [Select] つまみを回して、上書きしたいスナップショットをターゲットにします。

3 画面上の [Store] ボタンをクリックするか、[Snapshots] セクションの [Store] スイッチを押します。

4 以下のとおり適用対象を設定します。

- スナップショットが再現されたときに適用されるパラメータのデータ・タイプ・ボタンをクリックして対象（赤色表示）にします。
- スナップショットが再現されるときに適用されるチャンネルをクリックして対象（赤色表示）にします。

スナップショットをロックする

スナップショットは、誤って変更、上書き、または削除されないように「ロック」できます。

ロックしたスナップショットは、選択、再現、移動、および複製ができます。上書きや名前の変更、適用対象の変更などはできません。新規または複製のナップショットは、デフォルトではロックされていません。ロックの状態は、いつでも変更できます。プレビュー・モードでも変更できます。

スナップショットをロックするには：

1 [Snapshots] ページの [Main] タブを表示します。

2 スナップショット・リストで、各アイテムの行の右端にある南京錠のアイコンをクリックします。南京錠のアイコンが点灯し、スナップショットがロックされたことを表します。

スナップショット・ロック・コントロール

Shift キーまたは [Multi-Select] スイッチを使って複数のスナップショットを選択し、いくつかのスナップショットを一度にロックしたりロック解除することができます。

ロック後、スナップショットに影響を与える操作を行うと、ステータス・ディスプレイ、およびチャンネルの LCD とスナップショットの LCD に、スナプショットがロックされているために操作を適用できないという内容のメッセージが一時的に表示されます。

スナップショットのロックを解除するには：

・ そのスナップショットの行の南京錠アイコンをクリックします。

[Undo] ボタンをクリックすると、スナップショットのロックまたはロック解除を取り消すことができます。

取り消しとロックされたスナップショット

スナップショットのロック / ロック解除は取り消すことができます。複数のスナップショットを選択してロック状態を切り替えると、操作全体にって 1 つの取り消しポイントが作成されます（個別のスナップショットの追跡や取り消しはできません）。

[Undo] によって、スナップショットが「ロック解除」状態に戻る場合があることに注意してください。たとえば、ロックされていないスナップショットの適用対象を変更してからこのスナップショットをロックし、その後 [Undo] を実行すると、スナップショットのロックが解除されます。[Undo] をもう一度クリックすると、スナップショットの適用対象が元に戻ります。

スナップショットのロックと MIDI レコーディング

MIDI レコーディング機能を使うと、スナップショットがロックされた時点までにキャプチャーされたすべての MIDI データが保持されます。スナップョットをロックした時に MIDI レコーディングが行われている場合は、レコード・モードが終了し、そのスナップショットの [REC] ボタンが使用できくなり、以後受信した MIDI メッセージはキャプチャーされません。

ロックしたスナップショットで可能な操作

ロックしたスナップショットで実行できる操作と実行できない操作を以下の表に示します。

ロックした時に実行できる操作と実行できない操作

操作	ロック時に実行できる	ロック時は実行できない
スナップショットの選択 / ターゲット	X	
スナップショットの再現	X	
スナップショットの複製	X	
以下の方法によるスナップショットの並べ替え		
· スナップショット・リスト内でのドラッグ	X	
· 手動でのシーケンス番号の変更	X	
· タイムコード順での並べ替え	X	
上書き（ロックしたスナップショットへの保存）		X
更新		X
編集モードの変更の適用		X
クリア		X
削除		X
適用対象の変更		X
保存された MIDI データの追加 / 変更		X
保存されたプラグイン・データの追加 / 変更		X
ノートの変更		X
X フェードの時間の変更		X
スナップショット名の変更		X
タイムコード位置の変更		X
タイムコードのオン / オフの切り替え		X
変更の取り消し	X	

スナップショットをクリアする

スナップショットは、スナップショット・リストに残したままその内容をクリアすることができます。スナップショットの MTC 情報は保持されます これは、後で新しいデータを保存するプレースホルダとして使用できます。クリア・コマンドは、取り消すことができます。

スナップショットの内容をクリアするには :

1 クリアするスナップショットを選択します。

2 [Clear]をクリックします。クリアしたスナップショットの名前は、[<Empty>] になります。

スナップショットを複製する

スナップショットは、スナップショット・リストで複製することができます。複製コマンドは、取り消すことができます。

スナップショットを複製するには :

1 複数するスナップショットを選択します。

2 以下のいずれかを行います。

- [Dup] をクリックします。

  または

- スナップショット名を右クリックし、[Duplicate] を選択します。

選択したスナップショットのコピーが、そのスナップショットの後に配置されます。複製したスナップショットの名前は、元の名前にプラス符号ついたものになります。

複数のスナップショットが選択されている場合、元のスナップショットの下に新規（複製）スナップショットが追加されます。

スナップショットを削除する

スナップショットは、スナップショット・リストから削除することができます。削除コマンドは、取り消すことができます。

スナップショットを削除するには :

1 削除するスナップショットを選択します。

2 以下のいずれかを行います。

- [Del] をクリックします。

  または

- スナップショット名を右クリックし、[Delete] を選択します。

スナップショットがスナップショット・リストから削除され、続くスナップショットの番号がつけ直されます。

スナップショットを移動する

スナップショット・リストのスナップショットは、配置を変更することができます。1 つまたは複数のスナップショットを移動すると、その位置合わせてスナップショットの番号がつけ直されます。ただし、MTC 値は変更されません。スナップショットの移動は取り消すことができます。

以下のいずれかの方法でスナップショットを移動します。

· スナップショット・リストの中で、現在選択されているスナップショットを別の位置へドラッグします。

または

· スナップショット・リストまたはバナー・ディスプレイのスナップショット番号をダブルクリックし、別の番号をタイプしてキーボードの Enter キーを押します。

スナップショットへ変更を加える

複数のスナップショットにわたって特定のパラメータだけを変更したい場合があります。

たとえば、ツアーの途中でギタリストが楽器を変えたために、すべてのスナップショットのギター・チャンネルのレベルとEQ を変更しなければなないような場合です。スナップショットには、こうした状況に対応する以下のモードがあります。

編集モード ミックス中に個々のコントロールの変更をキャプチャーし、すでに存在する 1 つまたは複数のスナップショットに絶対値または相対値で変更を適できます。例えば、ギタリストがリハーサルで新しいギターを初めて使用する際に編集モードを使います。設定が完了したら、その設定（相対値または相対値）を他のスナップショットに適用できます。180 ページの「編集モードを使う」をお読みください。

更新モード 設定を変更し、その設定を使うことを決めてから、既存のスナップショットのデータを更新できます。編集モードではスナップショットが更新されるのをあらかじめ知っておく必要があるのに対し、更新モードではミックスを調整した後でその設定を他のスナップショットへ適用するかどうを決められます。例えば本番 3 日目にギターを替えて DI チャンネルのゲインを上げた場合、更新モードを使えば簡単にそのゲイン値を他のスナッショットへ適用できます。180 ページの「更新モードを使用する」をお読みください。

更新モードまたは編集モードでは、イベントによるスナップショットの再現ができません。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

編集モードを使う

編集モードは、保存したい設定を上書きしないで複数のスナップショットの特定のパラメータを更新する際に大変便利です。調整を行う前に編集モードに切り替えることで、1 つまたは複数のコントロールを編集することができます。また、編集モードに切り替えてから行った変更は、遡って確認することができます。

編集モードのコントロール編集機能は、更新モードに比べ選択性が高くなっています。

絶対値と相対値での編集

変更は、1 つまたは複数の選択されたスナップショットに「絶対値」または「相対値」で適用することができます。パラメータはすべて絶対値で dB パラメータはすべて相対値で編集できます。

絶対値および相対値での編集の例

絶対値 フェーダー・レベルを 0 dB から− 3 dB に変更し、その変更を適用すると、選択されたスナップショットのフェーダーが等しく− 3 dB に設定されます。

相対値 フェーダー・レベルを 0 から− 3dB に変更し、その変更を適用すると、選択されているスナップショットのフェーダー値が変更分だけ減少します。つまり、フェーダーにあらかじめ設定されている値から、相対値 3 dB がマイナスされます。例えば、− 6 dB に設定されていれるチャンネルがあるとすば、その値は− 9 dB に変更されます。

異なるデータ・タイプに相対的な変更を行う

dB パラメータと dB でないパラメータが混在しているもの（ゲインや EQ 周波数など）が編集され相対値が適用される場合、dB パラメータには相対的な（変更として適用され、dB でないパラメータには絶対的な変更として適用されます。

既存のスナップショットの特定のパラメータを更新するには :

1 [Main] の [Snapshots] ページを開きます。

2 [Edit] ボタンをクリックして、編集モードに切り替えます。編集ボタンは点滅する小さな 2 つのボタンに変化します。[Abs] と [Rel] です。システムはべての変更を記録します。

編集モード

3 コンソールまたは画面上でスナップショットに取り込まれるパラメータを調整します。

4 編集内容を適用させたいスナップショットを選択します。

5 点滅するボタン [Abs]（絶対）または [Rel]（相対）のいずれかをクリックします。コントローラーの [Cancel] ボタンを押す、画面上の [Cancel] ボタンをクリックする、または、コンピュータのキーボードの ESC キーを押し、編集モードをキャンセルすることができます。

選択されたスナップショットが、変更内容と絶対値または相対値の選択に従って更新されます。

更新モードを使用する

更新コマンドを使うと、変更をキャプチャーして既存のスナップショットへ適用できます。更新モードは、現在の設定をキャプチャーして他のスナップショットに使用することをミックス中に思いついた場合に便利です。更新コマンドは、取り消すことができます。

既存のスナップショットの特定のパラメータを更新するには :

1 チャンネルが正しく設定されていることを確認します。

2 [Propagate] をクリックします。現在のデータとチャンネルの適用対象がクリアされます。

3 以下の方法で、更新するパラメータのみを対象にします。

・ 更新するパラメータごとに、そのデータ・タイプ・ボタンをクリックして適用対象（赤色表示）にします。

および

・ 更新するチャンネルごとに、コンソールのそのチャンネルの [Select] スイッチを押すか、画面のチャンネルをクリックして適用対象（赤色表示）にます。

チャンネルの EQ 変更を更新する

4 スナップショット・リストの中で、更新する 1 つまたは複数のスナップショットを選択します。

5 [Propagate] をクリックします。適用対象になっているパラメータが選択されたスナップショット内で更新されます。

プレビュー・モード

プレビュー・モードでは、現在のミックスに影響することなくスナップショットの再現、保存、編集が行えます。

プレビュー・モードの場合、コンソールは演奏中のオーディオ・ミックスからオフラインになるので、リハーサル中、演奏中、イベント中に「先作業」を行い、必要に応じてスナップショットをプレビューし編集することができます。スナップショットによって保存および再現が可能なコトロールは、すべてプレビュー・モードで使用できます。また、スナップショット・リストを変更することもできます。スナップショットのプビューまたは編集が完了したら、変更内容を保存し、すでに存在するスナップショットを更新することができます。

プレビュー・モードを使う

プレビュー・モードを使った基本的なワークフローは以下のとおりです。

1 現在のミックスが正しく設定されていることを確認し、リハーサル、イベント、演奏をいつでもオフラインにできる状態であることを確認します

2 コンソールの F1 キーを押すか、画面上でメインの [Snapshot] ページの [Preview] ボタンをクリックしてプレビュー・モードに切り替えます。画面上に「PREVIEW」の文字が赤色に点滅し、プレビュー・モードに切り替わったことを示します。コンソールの F1（プレビュー）スイッチ、インプットおよびアウトプット・チャンネル・ストリップ・ディスプレイがすべて点滅します。

プレビュー・モード

3 以下のいずれかを行います。

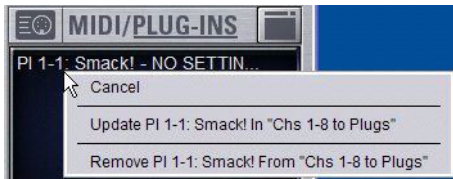
スナップショット・リストの編集 リストのスナップショットをドラッグして整理することができます。スナップショット・リスト内のアイテム順序の変更は、影響を受けるスナップショットが MIDI または MTC トリガーに依存する場合、現在有効なミックスに影響します。（詳しくは、182 ページの「プレビュー・モードでコンソールの設定を変更する」をお読みください）。

新規スナップショットの作成 必要に応じて設定を行い、[New] をクリックして新規スナップショットを作成します。（172 ページの「新規スナップショットを作成する」参照。）

すでに存在するスナップショットの再現と編集 スナップショットを再現してその設定をプレビューし、必要な調整を行います。プレビュー・モードを終了する前にスナップショットを復元しま。プレビュー・モードでのスナップショットの保存は、すでに保存されている MIDI またはプラグイン・データに影響しません。

チャンネルと適用対象設定の編集 プレビューされているスナップショットに関連するチャンネル設定、パラメータ、適用対象を編集します。スナップショット・ページには現在のスナップショット名がイタリック体で表示され、少なくとも 1 つのパラメータに変更が加えられたことを示します。チャンネル・フェーダーには、各チャンネルの以前のレベルが明るい赤色で表示されます。適用対象データ・タイプ・ボタンおよび適用対象チャンネル機能は、オンのまま維持されます（プレビュー・モードのコントロールの変更は、プレビュー・モードが終了した後も維持されます）。

MIDI またはプラグイン・データの追加と編集 スナップショットに関連する MIDI またはプラグイン・データを追加するには、MIDI またはプラグインのスナップショット・リストの [Add] ボタンをクリックします。プラグインの場合、現在のオンラインのプラグイン設定がスナップショットに追加されます。スナップショットに関連する既存の MIDI またはプラグイン・データを

更新する必要がある場合、スナップショット・ページの MIDI/プラグイン・ビューの対応するエントリを右クリックし、更新オプションを選択します（このオプションにはプラグイン・ラックの位置と関連するスナップショット名が含まれます）。詳しくは、183 ページの「プレビュー・モードのプラグインと MIDI」をお読みください。

スナップショットのプラグインのデータを更新する

4 プレビュー・モードで行った変更を取り消すには、画面上の [Undo] ボタンをクリックします。（プレビュー・モードでの取り消しについて、詳しく 180 ページの「スナップショットへ変更を加える」をお読みください。）

5 プレビュー・モードを維持したまま現在プレビューされているスナップショットを更新するには、[Store] を押すまたはクリックします。

6 必要に応じて、設定のプレビューまたは編集を続けます（スナップショット機能はすべてプレビュー・モードで使用可能です）。

7 設定を終えプレビュー・モードを終了するには、F1 を押します（画面上の [Preview] ボタンをクリックしてもかまいません）。

保存しないでプレビュー・モードを終了すると、プレビュー・モードでの変更は破棄されます（プレビュー・モードは終了するたびにクリアされます）。関連するスナップショットを更新するには、変更内容を手動で保存する必要があります。

取り消しとプレビュー・モード

プレビュー・モードでは、スナップショット・リストに対する操作内容（再現、保存、新規作成、複製など）を、オンラインのミックスに影響するとなく取り消すことができます。

段階的な取り消しが可能です。

プレビュー・モードでコンソールの設定を変更する

プレビュー・モードでコンソールの設定またはスナップショット・リストに対して行なった変更はすべてシステムに記録されますが、取り消しポントはスナップショット・リストの操作に対してのみ作成されます。取り消しを選択すると、プレビュー・モードで行った 1 つ前の動作が取り消されます。取り消しは、最大 100 回までさかのぼって実行可能です。最後のプレビュー後にコンソールの設定になされた変更もすべて取り消せます（スナップショット画面は取り消しポイントが作成された動作の前の状態に戻ります）。

プレビュー・モードのスナップショット・リストを変更する

スナップショット・リストに行われた変更は自動的に記録され、プレビュー・モードであるかどうかにかかわらず、取り消しコマンドを使って取消すことができます。プレビュー・モード中に受信した MIDI または MTC によりトリガーされたスナップショットの再現すべてがここに含まれます。

例えば、プレビュー・モードで MIDI スナップショットが再現された場合、オンラインのミックスがスナップショットと共に更新されます。再現のぐ後に [Undo] を押すと、スナップショットの再現が取り消され、オンラインのミックスは取り消しコマンド前の状態に戻ります。

スナップショットの MIDI 再現すべてを無効にするため、プレビュー・モード中は [Chase MTC] オプションをオフにしておくとよいでしょう。また、予想外の結果が起こったときは、履歴機能を使って元の状態に戻せます。

プレビュー・モードで MIDI またはプラグインのデータを変更する

MIDI またはプラグインのデータの変更は取り消しできません。詳しくは、185 ページの「スナップショットに MIDI メッセージを追加する」と 187 ページの「スナップショットにプラグインのデータを追加する」をお読みください。

[Undo] ボタンで取り消される動作について確認するには、バナー表示の「ツールの使い方」を活用するとよいでしょう。184 ページの「スナップショット・コマンドを取り消す」をお読みください。

プレビュー・モードで使用できる機能と使用できない機能

ミックスに必要なインジケータやコントロールを維持するため、プレビュー・モードですべての機能がオフラインになるわけではありません。

以下のセクションでは、プレビュー・モードで使用できる機能と使用できない機能について説明します。

常に使用可能な機能

重要なミックス機能の一部は、プレビュー・モードであるかどうかにかかわらず常に使用可能です。以下の重要なミックス機能は、コンソールおよびソフトウェア間で相互に作用します。

- メーター（インプットメーター、アウトプットメーター、ダイナミクス・メーター、クリップおよびバンク・クリップ・インジケータを含む）
- AFL/PFL
- ダイナミクス・キー・リッスン
- モニター・レベル、ヘッドフォンレベル、モニター・バス・ディレイ
- トークバック、Osc、2 トラック
- ミュート・グループ（再現のみ）
- リコール・セーフ
- MIDI スナップショット・リコール、MTC に従う、オフ（スナップショット）
- スナップショット・リストとリコール・セーフ（スナップショットの削除、追加、編集はオンラインで影響され、ミックスに影響する）
- 履歴（自動保存）

プレビュー・モードでのリコール・セーフ

リコール・セーフ設定は全体に影響し、現在の操作モードにかかわらずスナップショット・データに適用されます。リコール・セーフとオートメーション・セーフに関して、詳しくは 174 ページの「リコール・セーフとチャンネル・オートメーション・セーフ」をお読みください。

プレビュー・モードで使用・編集可能な機能

チャンネル選択やフェーダー配置など、システム機能のほとんどすべてがプレビュー・モードで使用できます。

スナップショットを使って保存および再現できるコントロールに限り、オフラインでのプレビューおよび編集が可能です。

プレビュー・モードで使用できない機能

スナップショットを使って保存または再現できないコントロールは、プレビュー・モードで使用できません。また、プレビュー・モードでは設定モードのオプションは使用できません。

使用できない機能は以下のとおりです :

- メイク・ステレオまたはモノに分割
- チャンネルの移動
- インプット・チャンネルのゲイン推量
- インプット・チャンネルと FX リターン・インプット・ダイレクト・スイッチ
- インプット・チャンネル・ダイナミクス・プリ EQ スイッチ
- インサート・モード（プラグインは編集できません）
- サンプル・レート変換の有効化と無効化

これらの機能はオフラインでは操作できず、またプレビュー・モード中は操作できません。上記の設定を調整するには、プレビュー・モードを終了する必要があります。

設定モード

設定モードはプレビュー・モードでは使用できません。設定スイッチを押す（または画面上の設定 / ショー・モードボタンをダブルクリックする）とダイアログボックスが表示され、「Exit Preview」（設定モードのオンライン・ミックスに戻る）または「OK」（プレビュー・モードを継続する）を選択でます。

設定モードのときにプレビュー・モードへ切り替えると、システムは自動的にショー・モードに切り替わります。

プレビュー・モードのプラグインと MIDI

プレビュー・モードのプラグインは、スタンドアローン・ソフトウェアを使用する際と同様に操作できます。

プレビュー・モードのプラグイン

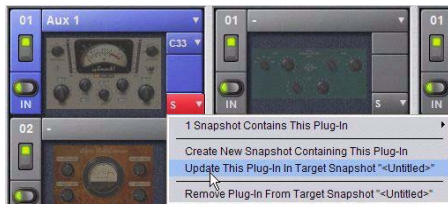
プラグインのデータを含むスナップショットの再現は、オフライン（プレビュー）のルーティングとバイパスの状態のみに作用します。オンライのプラグイン・パラメータ設定は再現されず、オンライン・ミックスには作用しません。

プレビュー・モードでは、以下のプラグイン機能がオフラインで使用できます。

- プラグイン・ルーティングの変更
- プラグイン・ラック表示の変更
- プラグインをスナップショットに追加し、現在のオンライン・パラメータ設定と（プレビュー・モード）ルーティングをキャプチャー

プレビュー・モードでは、以下のプラグイン機能は使用できません。

- プラグインをラック・スロットへ追加または削除
- プラグイン・プリセットの再現または保存
- プラグイン・パラメータの変更（プレビュー・モードでプラグイン・ウィンドウを開くことはできません）
- プラグインのインストール

スナップショットを更新するには、プレビュー・モードの有効無効にかかわらず、プラグイン（MIDI）を手動で追加または更新する必要があります。更新は、メインのスナップショット・ページまたはプラグイン・ラックから行えます。

関連するスナップショットのプラグインのデータをプラグイン・ビューから更新する

プレビュー・モードの MIDI

プレビュー・モードでは、受信した MIDI または MTC はスナップショットの再現開始を継続します。しかし、スナップショットがプレビュー・モードで再現される際、スナップショット保存された MIDI メッセージは送信されません。詳しくは、185 ページの「スナップショットに MIDI メッセージを追加する」と 187 ページの「スナップショットにプラグインのデータを追加する」をお読みください。

MTC とその他のオンライン・イベント・トリガー

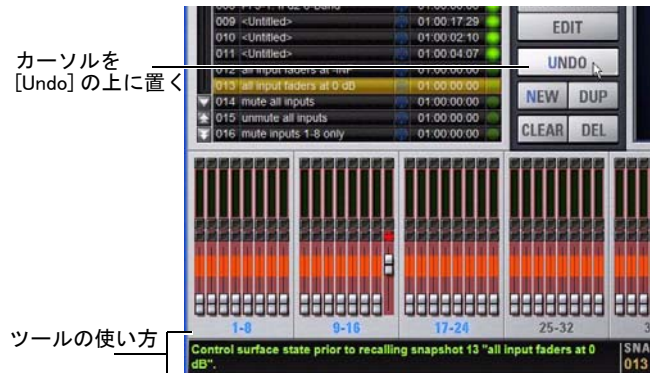
プレビュー・モードでは、MTC によるスナップショットの再現など、コンソールがオンライン状態にある場合に発生するトリガーが実行されます。オフライン（プレビュー）のコントロールへの変更によるトリガーは無視され、イベントの発生を引き起こしません。詳しくは、第 22 章の「イベント」をお読みください。

スナップショット・コマンドを取り消す

取り消し機能は、コンソールを最後にスナップショット・コマンドを実行した前の状態にします。取り消しは段階的に行われ（最大 100 回まで）、プビュー・モード中、編集モードまたは更新モードの操作を使用した後に実行できます。

⚠ *スナップショットの再現コマンドを取り消すと、オーディオが中断することがあります。本番中に取り消しコマンドを使用するときは、注意してください。*

?取り消しボタンがハイライト表示されているときは、カーソルをボタンの上に置くと、取り消されるスナップショット・コマンドがステータス・ーに表示されます。

? 取り消しボタンがハイライト表示されていないときは、取り消しコマンドは使用できません。

「ツールの使い方」を使ってスナップショット・ページで取り消しの結果を確認する

スナップショット・コマンドを取り消すには：

・ スナップショット・コマンド・セクションにある [Undo] ボタンをクリックします。

スナップショットをオフにする

すべてのスナップショットの保存と再現を、一時的にオフにすることができます。スナップショットを一括してオフにしている間は、スナップショットのプロパティのプレビューは行えますが、再現することはできません。

すべてのスナップショットをオフにするには：

・ スナップショット・コマンド・セクションにある [Disable] ボタンをクリックします。

MTC の呼び出しを一時停止する

リスト内の各スナップショットで MTC の呼び出しを停止するには：

1 目的のスナップショットの行にある緑色の MTC オン・アイコンをクリックして消灯します。

2 スナップショットをオンに戻すには、再度オン / オフ・アイコンをクリックします。

スナップショットに MIDI メッセージを追加する

スナップショットを最初に作成したときは、MIDI メッセージ・データは保存されません。MIDI メッセージは、MIDI リストから直接既存のスナップショットへ追加します。各スナップショットに、20 の MIDI メッセージが保存できます。

スナップショットで MIDI データ・タイプを対象にすると、スナップショットを再現したときに、保存されている MIDI メッセージが送信されます。

MIDI リストは、以下の MIDI メッセージに対応しています。

- ノートオフ
- ノートオン
- ポリ・キー・プレッシャー
- コントロール・チェンジ
- プログラム・チェンジ
- チャンネル・プレッシャー
- ピッチベンド
- MIDI マシーン・コントロール・ストップ
- MIDI マシーン・コントロール・プレイ
- MIDI マシーン・コントロール・ファースト・フォワード
- MIDI マシーン・コントロール・リワインド
- MIDI マシーン・コントロール・イジェクト
- MIDI マシーン・コントロール・チェイス
- MIDI マシーン・コントロール・ポーズ
- MIDI マシーン・コントロール・ロケート

スナップショットで MIDI データ・タイプを対象にすると、スナップショットを再現したときに、その MIDI メッセージが送信されます。

MIDI メッセージ・インジケータ　　MTC オン・アイコン

スナップショット・リストに表示された MIDI メッセージを含むスナップショット

スナップショットに MIDI メッセージを追加するには：

1 変更するスナップショットをターゲットにします。

2 MIDI/ プラグイン・リストのヘッダの [MIDI] をダブルクリックして、MIDI リストを拡張します。

3 [Add] をクリックし、ポップアップメニューからメッセージを選択します。

スナップショットの MIDI リストへメッセージを追加する

スナップショット・リストでは、MIDI メッセージを含むスナップショットに MIDI プラグ・アイコンが表示されます。

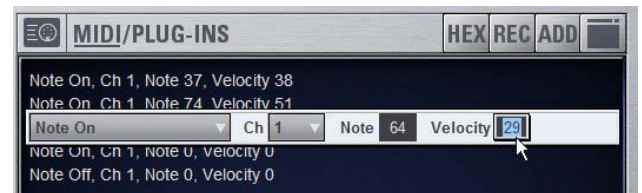
受信した MIDI データをスナップショットへ記録するには：

1 [REC] を押します。

2 対応する MIDI コマンドを送信します。

3 完了したら、[REC] をもう一度クリックします。

MIDI リストの MIDI メッセージを変更するには：

1 メッセージ・テキストをダブルクリックして、そのメッセージのポップアップメニュー・バーを表示します。

MIDI リストの MIDI メッセージを変更する

2 ポップアップメニューからメッセージ名とセンド・チャンネルまたは機器 ID を選択します。

3 テキスト・フィールドにメッセージの値を入力するか、テキスト・フィールドを上下にドラッグして値を変更します。

4 MIDI リスト・エリアをクリックして、ポップアップメニュー・バーを消します。

スナップショットから MIDI メッセージを削除するには：

- MIDI リストの MIDI メッセージを右クリックし、[Delete] を選択します。

MIDI メッセージを 16 進法で表示する

MIDI リストの MIDI メッセージの表示は、16 進法または 10 進法に切り替えられます。

MIDI リストの表示形式を切り替えるには：

- MIDI/ プラグイン・リストのヘッダの [Hex] ボタンをクリックします。

MIDI メッセージの送信を止める

MIDI データ・タイプが対象になっているスナップショットを再現したときに、その MIDI メッセージが送信されないように設定することができます。

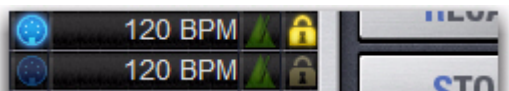
MIDI アウトプットはプレビュー・モードで自動的に一時停止されます。

MIDI メッセージの送信を画面上でセーフにするには：

1 [Snapshots] ページから [Recall Safe] タブをクリックします。

2 パラメータ・マトリックスの上の MIDI グローバル・アウトプット・セーフ・ボタンをクリックして点灯します。

テンポ・データをスナップショットへ追加する

スナップショット・リストには、スナップショットの各エントリ用テンポ・オン / オフ・インジケータと共にテンポを表示することができます。

テンポを表示したスナップショット

スナップショットにテンポを保存すると、曲または場面ごとにシステムのテンポを変更できます。これによって、テンポ・シンク（タップ・テンポ）を利用してディレイ・プラグインやエコー・プラグインを同期できます。

スナップショット・リストにテンポを表示する

スナップショット・リストにテンポを表示するには：

- スナップショット・リストの任意の場所を右クリックし、[Show Tempo] を選択します。

[Options]>[Misc] ページの設定に従って、テンポが BPM（1 分あたりの拍数）またはミリ秒単位で表示されます。

テンポ表示の単位を変更するには：

1 [Options] > [Misc] ページを表示します。

2 [Tap Tempo] セクションで、[BPM] または [ms] を選択します。

テンポでアイテムを並べ替えるには：

- テンポが表示されたスナップショット・リストを右クリックし、[Sort by Tempo] を選択します。

テンポをアサインする

各スナップショットは、テンポのカスタム値を保存できます。手動でカスタム値を入力することも、ショートカットを使って現在のシステムのテンポをアサインすることもできます。

スナップショットと共にテンポを再現するかどうかは、テンポ・アイコンで切り替えられます。

スナップショットへテンポ値を手動でアサインするには：

1 スナップショット・リストで、変更するテンポ値をダブルクリックし、以下のいずれかを行います。

- キーボードからテンポ値をタイプします。

または

- 上矢印キーまたは下矢印キーで数値を加減します。

2 Enter を押すか、別のスナップショットのテンポ値をクリックすると入力が確定します。

現在のシステム・テンポをスナップショットへアサインするには：

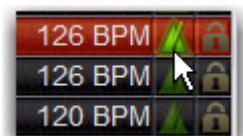
1 スナップショット・リストにテンポが表示されていることを確認します。

2 右クリックして [Set Tempo to] オプションを選択すると、現在のシステム・テンポが表示されます。

システム・テンポは [Options]>[Misc] ページで設定します。システム・テンポの設定とプラグインの同期について詳しくは、201 ページの「プラグイン用タップ・テンポ」をお読みください。

各スナップショットのテンポのオン / オフを切り替えるには：

1 スナップショット・リストにテンポが表示されていることを確認します（テンポが表示されていない場合は任意のアイテムを右クリックし [Show Tempo] を選択します）。

2 テンポ・アイコンをクリックして点灯（オン）または消灯（オフ）します。

テンポを表示したスナップショット

タップ・テンポ用のイベントについて詳しくは、201 ページの「プラグイン用タップ・テンポ」をお読みください。

スナップショットにプラグインのデータを追加する

スナップショットを最初に作成したときは、プラグインのデータは保存されません。プラグインのデータは、プラグイン・リストまたはプラグイン・ラックから既存のスナップショットへ追加します。

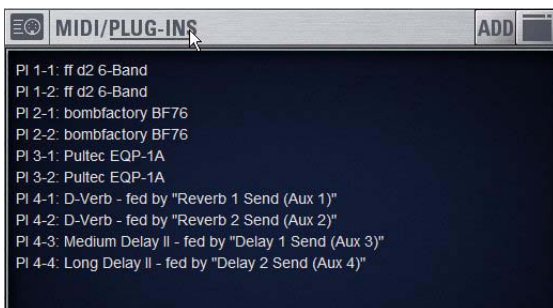
プラグイン・データ・タイプをスナップショットの対象にすると、プラグインの設定、ルーティング、イン / アウトの状態がスナップショットと共に再現されます。（スナップショットは、プラグインのサイドチェーン・ルーティングの追加や変更には対応していません。）

スナップショットのプラグイン・リストから複数のプラグインを選択して、1 つまたは複数のスナップショットで追加、削除、および更新を一度に実行できます。プラグインやスナップショットの追加、削除、および更新の前に、いつでも複数のスナップショットを選択し、別のスナップショットを追加したり選択から外すことができます。

プラグイン・リスト

MIDI/ プラグイン・リストにスナップショットのプラグインのデータを表示するには：

1 変更するスナップショットをターゲットにするか、リストから複数のスナップショットを選択します。

2 MIDI/ プラグイン・リストのヘッダの [Plug-Ins] をダブルクリックして、プラグイン・リストを拡張します。

拡張したプラグイン・リスト

また、スナップショットのプラグイン・リストで複数のプラグインを選択してから右クリック・コマンドを使用して、これらのプラグインを複数スナップショットで削除または更新することもできます。選択対象のプラグインは、リスト内で隣接している必要はありません。これにより、1 つのチャンネルにインサートされているすべてのプラグインの管理が簡単にできます。

複数のスナップショットにわたる複数のプラグインの管理

スナップショットへプラグインを追加する

スナップショット・ページでプラグインを 1 つまたは複数のスナップショットに追加するには：

1 各スナップショットを選択するか、スナップショット・リストで複数のスナップショットを選択します。

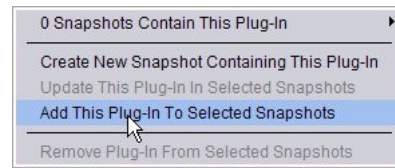
2 プラグイン・リストを表示します（187 ページの「プラグイン・リスト」参照）。

3 スナップショットのプラグイン・リストで [ADD] ボタンをクリックし、メニューから 1 つのプラグイン（または [All Plug-Ins]）を選択します。

プラグイン・ページでプラグインを複数のスナップショットに追加するには：

1 [Snapshots] ページで、複数のスナップショットを選択します。

2 [Plug-Ins] ページへ移動します。

3 追加するプラグインのスナップショット・メニューをクリックして、[Add This Plug-In To Selected Snapshots] を選択します。現在ターゲットになっているナップショットと、同時に選択した他のすべてのスナップショットに、選択したプラグインが追加されます。

プラグイン・ラック（[Plug-Ins] ページ）でスナップショット・ポップアップ・メニューを使う

複数選択したスナップショットのうち、すでに同じプラグインが追加されているスナップショットは影響を受けず、以前に保存した設定をすべて持します。

スナップショットからプラグインを削除する

スナップショット・ページでプラグインを削除するには：

1 各スナップショットを選択するか、スナップショット・リストで複数のスナップショットを選択します。

2 スナップショット・プラグインのアイコンをクリックして、スナップショットのプラグイン・リストを表示します。

3 現在ターゲットになっているスナップショットのプラグイン・リストでプラグインを右クリックしてから、[Remove This Plug-In From Selected Snapshots] を選します。

プラグイン・ページでプラグインを複数のスナップショットから削除するには：

1 [Snapshots] ページで、複数のスナップショットを選択します。

2 [Plug-Ins] ページへ移動します。

3 削除するプラグインのスナップショット・メニューをクリックして、[Remove This Plug-In From Selected Snapshots] を選択します。

現在ターゲットになっているスナップショットと、同時に選択した他のすべてのスナップショットから、選択したプラグインが削除されます。複数選択したスナップショットのうち、選択したプラグインが追加されているスナップショットだけが影響を受けます。

複数のスナップショットでプラグインを更新する

スナップショット・ページで、複数のスナップショットにわたってプラグインを更新するには：

1 各スナップショットを選択するか、[Snapshots] ページで複数のスナップショットを選択します。

2 現在ターゲットになっているスナップショットのプラグイン・リストで、プラグインを選択します。

3 右クリックしてから、[Update Plug-In In Selected Snapshots] を選択します。

[Snapshots] ページで複数のプラグインを選択した場合の、スナップショット・プラグイン・ポップアップ・メニュー

プラグイン・ページで、プラグインを複数のスナップショットにわたって更新するには：

1 [Snapshots] ページで、複数のスナップショットを選択します。

2 [Plug-Ins] ページへ移動します。選択中のスナップショットと関連付けられているプラグインでは、スナップショット・メニューが赤色で表示されす。

3 更新するプラグインのスナップショット・メニューをクリックして、[Update This Plug-In In Selected Snapshots] を選択します。

現在ターゲットになっているスナップショットと、同時に選択した他のすべてのスナップショットで、選択したプラグインが更新されます。複数選択したスナップショットのうち、更新するプラグインが使用されていないスナップショットは影響を受けません。

プラグインを編集する

[Snapshots] ページでプラグインをすばやく表示して、プラグインのルーティングのアサインやパラメータを編集するには、2 つの方法があります。

スナップショットに関連するプラグインを編集するには：

- スナップショットのプラグイン・リストでアイテムをダブル・クリックします。または、スナップショットのプラグイン・リストでプラグインを右クリックし、[Edit Plug-In] を選択します。

スナップショットのオプション

クロスフェード時間

スナップショット間のチャンネル・フェーダー用 X- フェード（クロスフェード）の時間は、0 – 99.9 秒の間（0.1 秒単位）で設定できます。この値は、スナップショットを再現したときにフェーダーが新しい位置に移動（フェード）する時間を決めます。

その他のコントロールはクロスフェードの時間の影響を受けることなく、スナップショットを再現すると同時に更新されます。クロスフェードの時間は、スナップショットごとに設定できます、また、クロスフェードするチャンネルが着信するスナップショットの適用対象になっていなければ、クロスフェードは続くスナップショットの再現でも継続されます。

デフォルトのクロスフェード時間

新規スナップショットのクロスフェード時間のデフォルト値は、0–99.9 秒の間であらかじめ設定しておくことができます。

クロスフェードの時間のデフォルト値を設定するには：

1 [Options] ページの [Snapshots] タブをクリックします。

2 [Snapshot General Preferences] のテキスト・ボックスに値を入力し、Enter を押します。

スナップショット一般設定

クロスフェードのバイパス

スナップショットのクロスフェードは最大 99.9 秒です。リハーサルをスピードアップしたい場合やステージ上の動きがプログラムしたクロスフェードより速い場合はクロスフェードをバイパス（キャンセル）して直ちにスナップショットに保存されているフェーダーの設定にすることができます。

スナップショットのクロスフェードをバイパスするには：

- クロスフェードの最中に同じスナップショットを再現します。これによって、そのスナップショットの内容全体が再現され、クロスフェードはバイパスされます。これはクロフェード時間 0 秒のスナップショットを再現するのと同じことです。クロスフェードの間に手動で変更したパラメーは、スナップショットに保存されている値にリセットされます。

クロスフェードのバイパスの特殊なケース

受信した MIDI コマンド

クロスフェードの間に同じスナップショットを再現する MIDI プログラム・チェンジ・メッセージを受信しても、そのスナップショットのクロスフェードはバイパスされません。

MTC

クロスフェードの間に MTC トリガーが同じスナップショットを再現しても、そのスナップショットのクロスフェードはバイパスされません。

複数同時のクロスフェード

クロスフェードは、最後に再現したスナップショットに対してのみバイパスできます。

プレビュー・モード

再現コマンドの実行中にプレビュー・モードにすると、オフライン（プレビュー・モード）のクロスフェードはバイパスされます。オンラインのロスフェードはバイパスされません。

プリアンプ設定

スナップショットは、対象インプット・チャンネル用インプットのプリアンプ設定の再現にも使用できます。以下のプリアンプ・パラメータは、データ・タイプ・ボタン [Pre] で再現できます : ゲイン、パッド、位相 / 極性、+48V（ファンタム電源）、HPF コーナー周波数イン / アウトの状態。

データ・タイプ・ボタン [Pre] で再現するプリアンプ・パラメータを設定するには :

1 [Options] ページの [Snapshots] タブをクリックします。

2 [Pre] から、含めるオプションを選択します。データ・タイプ [Pre] がスナップショットの対象になると、これらのパラメータが変更されます。

プリアンプ・パラメータを設定する

AUX センドを分類する

AUX センドと可変グループ・センドを「モニター・センド」（Mon）または「エフェクト・センド」（FX）に分類して、別々にスナップショットの対にすることができます。

このオプションは、スナップショット用に AUX センドを分類するためのもので、直接 AUX バスの操作には作用しません。

スナップショットの適用対象として AUX センドを分類するには :

1 [Options] ページの [Snapshots] タブをクリックします。

2 [Aux Mon] ボタンまたは [Aux FX] ボタンを押して、各 AUX センドやグループ・バスおよびバス・ペアを分類します。

AUX センドを分類する

AUX プリ / ポストの状態

スナップショットに、各 AUX センドのピックオフ・ポイントのプリ・フェーダーまたはポスト・フェーダーの状態を保存するときは、このオプショを選択します。

スナップショットのデータ・タイプとパラメータ

図 23. スナップショットのデータ・タイプと各データ・タイプのパラメータ

スナップショットのデータ・タイプ	含まれるパラメータ（各対象チャンネル・ストリップ）
Fader	メイン・ボリューム・レベル
Mute	ミュートの状態
EQ	EQ の種類選択（アナログ / デジタル）、EQ の適用状態、 4 バンド・ゲイン（2 バンドは FX リターン）、Q、ベル / シェルフ選択（デジタルのみ）、バンド・オン / オフ
Dyn	コンプレッサー / リミッターの適用状態、スレッショルド、レシオ、アタック、リリース、ニー、メイクアップ・ゲイン エクスパンダー / ゲートの適用状態、スレッショルド、レシオ、アタック、リリース、ホールド・タイム、レンジ、サイドチェーン・インプット
Pan	チャンネルのパンまたはバランス / ワイド PQ ストリップ・バランス L－R へ戻る各グループ・バスのパンまたはバランス / ワイド
Bus	グループ・バス・アサインメント、グループ・バスのモノ / ステレオ・リンクの状態（モノ・グループの場合）、デュアル・モノ / トゥルー・ステオの状態（ステレオ・グループの場合）、インプット・ストリップとグループ用 L-R バス・アサインメントと C/M バス・アサインメント
In	インプット・チャンネルと FX リターンのインプット・ルーティング
Out	メイン・アウト・アサインメント、ダイレクト・アサインメント、レベル、適用状態、タップオフ・ポイント（VCA を除く）
VCA	VCA メンバ
Pre	ゲイン、パッド、位相、ファンタム電源、HPF コーナー周波数と適用状態
Name	各ストリップの名前
MTX	ミキサー・インプット・ソース、ユーザー・インプット・アサインメントおよびピックオフ、ミキサー・インプット・レベル、ミキサー・インプト・オン / オフ、およびミキサー・インプットのリンク状態
Aux Mon	[Monitor Aux] に分類された各 AUX バスのオン / オフ、プリ / ポスト選択、レベル、パン / バランス
Aux FX	[FX Aux] に分類された各 AUX バスのオン / オフ、プリ / ポスト選択、レベル、パン / バランス
Dly	チャンネル・ディレイ・タイム
MIDI	スナップショットの MIDI リストに追加された MIDI メッセージすべて
Plug-Ins	スナップショットのプラグインに追加された各プラグインのラック・スロット設定、適用状態、I/O ルーティング

第 22 章： イベント

この章では、[Events] ウィンドウとイベント・リストの使用方法を説明します。

はじめに

「イベント」には、1 つまたは複数の「トリガー」があります。トリガーは、順番に 1 つまたは複数の「アクション」を発生させます。

イベントは、フットスイッチによるインプットが [Recall Next Snapshot]（次のスナップショットの再現）コマンドをトリガーする、というように単純に設することができます。これは、1 つの「トリガー」（フットスイッチ・インプット）が 1 つの「アクション」（「Recall Next Snapshot」）を起こす例です。

また、イベントを複雑に設定して、複数のトリガーとアクションを発生させることもできます。たとえば、特定のフェーダーを一定のレベル以上（または以下）まで動かすと [General Purpose] を送信し、特定のスナップショットを再現して、1 つまたは複数のチャンネルをミュートするよう設定できます。AND、OR、および XOR の論理演算子を使用すれば、条件を設定して複数のトリガーを使用できます。

イベント・リストは設定が簡単で、タップ・テンポ、スナップショットのプレビュー・モード、その他の機能用に設定されたイベントが数多く用されています。

デフォルトのイベントやその他の例について詳しくは、200 ページの「デフォルト設定、テンプレート、例」をお読みください。

用語

イベント 1 つまたは複数のトリガーと、1 つまたは複数のアクションを指定した組み合わせ。各イベントは、1 つまたは複数のコンソールの機能（トリガー）と、これが作用した結果（アクション）との因果関係を設定した、一種のソフトウェア「クロ」のように機能します。

トリガー イベントを実行するために使用する条件付きチェック。

アクション イベントがトリガーされることによって発生する、コンソールの機能、モードその他の応答。

GPI 汎用インターフェース（General Purpose Interface）。論理インターフェースとしても知られています。SC48 には、2 つの GPI インプットと 2 つの GPI アウトプットがあります。

オープン GPI インプットまたは GPI アウトプットがフローティングであるか、基準電圧の値にあります。

クローズ GPI インプットまたは GPI アウトプットが閉じられています。

フットスイッチ フットスイッチ・ポートは GPI インプットと機能面では同じで、すべてのプロパティと動作が共通しています。

スナップショットとイベントについての重要事項

イベントはスナップショットの再現をトリガーでき、スナップショットの再現は別のイベントをトリガーできます。このため、論理上の「フィーバック・ループ」が作成されるおそれがあります。詳しくは、199 ページの「フィードバック・ループの回避」をお読みください。

イベント・ウィンドウ

[Events] ウィンドウはイベント・リスト・システムの作業エリアです。[Options] ページ（[Options] > [Events]）に新しいタブとして追加されました。

図 13 [Events] ウィンドウ（[Options] > [Events]）

イベントの設定と管理は、[Events] ウィンドウ上部のイベント・リスト・エリアで行います。このエリアの左側にはスクロールできるイベント・リトがあり、右側にはトリガー・セクションとアクション・セクションがあります。上記セクションのリストとコマンドを使用して、ユーザーがログラムできる強力な環境が作り上げられます。

イベント

「イベント」には、1 つまたは複数の「トリガー」があります。トリガーは、順番に 1 つまたは複数の「アクション」の発生を引き起こします。イントは、999 件まで作成できます。各イベントに設定するトリガーとアクションの数は、それぞれ 0 ～ 8 のうちから選択できます。

イベント・リストのアイテム、コマンド、ディスプレイ

イベント・リスト 各イベントは、イベント・リスト内のそれぞれの行に表示されます。このリストは、必要に応じて縦方向にスクロールできます。

イベント番号 各イベントには、001 ～ 999 までの 3 桁のシーケンス番号が付けられています。イベントのアイテムが移動、追加、または削除されると、イベント番号は自動的に変更されます。

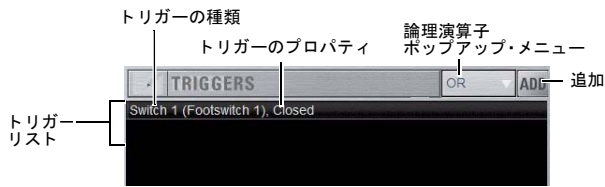
イベント名 イベントには、最大 31 文字の名前を付けることができます。

イベント・オン・アイコン 緑色のオン / オフ・インジケータをクリックしてステータスを切り替え、イベントをオンにしたりオフにしたりすることができます。[Disable] グロバル・ボタンを使用すれば、一度にすべてのイベントをオフ（一時停止）にできます。

イベント・ステータス イベントの状態欄には、[Active]、[Ready]、[Disabled]、および [Test] のいずれかの状態が表示されます。ステータス欄について詳しくは、198 ページの「イベントをリセットする」をお読みください。

イベント・リストのコマンド リスト内のイベントのテスト、リセット、作成、複製、クリア、または削除を行うことができます。これらのコマンドは、画面上のボタンを使用するか、リスト・アイテムを右クリックすると実行できます。テスト、リセット、複製、クリア、または削除には複数のイベントを選択できますが、一度に作成できる新規イベントは 1 つだけです。

トリガー

トリガー・リストには、トリガーの作成と管理を行うコマンドと、選択中のイベントに設定した各トリガーの名前とプロパティが表示されます。

トリガー・リストのアイテム、コマンド、ディスプレイ

トリガー・リスト

各イベントには、リストに最大 8 つのトリガーを設定できます。トリガーは、トリガー・リストの行に表示されます。右クリックで表示されるコンドを使用して、トリガーの選択、編集、複製、および削除ができます。

追加

[Add] ポップアップメニューでは、トリガーの新規作成ができます。このメニューでは、コンソールの機能や、イベントを開始させる（トリガーする）入力信号の種類によって、トリガーが分類されています。トリガーの種類は、チャンネル機能、フットスイッチ /GPI インプット、スナップショッの再現、その他のコンソール機能（トークバックなど）に分類されます。

種類とプロパティ

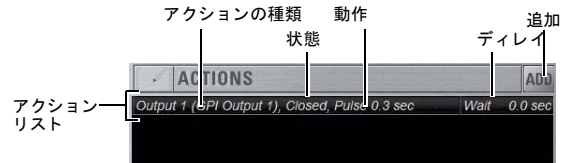
トリガー・リストの各行には、選択したトリガーの種類が表示されます。特定のチャンネルの dB レベルや、フットスイッチ・インプットの開閉状などといった、編集可能なプロパティのあるトリガーもあります。選択肢はトリガーの種類によって異なります。また、編集可能なプロパティないトリガーもあります。

論理演算子

プロパティに AND、OR、および XOR の論理演算子を適用すれば、条件を設定して複数のトリガーを使用できます。

ハードウェアまたはコンソールの構成によって使用できないトリガーやアクションは、トリガー（およびアクション）の [Add] メニューに斜体で表示されます。

アクション

アクション・リストには、アクションの作成と管理を行うコマンドと、選択中のイベントに設定した各アクションが表示されます。

アクション・リストのアイテム、コマンド、ディスプレイ

アクション·リスト

各イベントには、アクション・リストに最大 8 つのアクションを設定できます。イベントが実行されると、すべてのアクションが発生します。右リックで表示されるコマンドを使用して、アクションの選択、編集、複製、および削除ができます。

追加

[Add] ポップアップメニューでは、アクションの新規作成ができます。このメニューでは、チャンネル機能、スナップショット、GPI アウトプット、ップ・テンポなど、操作対象となる機能の種類によって、アクションが分類されています。

種類とプロパティ

アクション・リストの各行には、選択したアクションの種類が表示されます。一部のアクションでは、状態と動作の設定を編集できます。またすべてのアクションには [Wait] 設定があります。

フットスイッチと GPI のステータス

ステータス・ディスプレイにはフットスイッチ・セクションと GPI セクションがあり（図 14 参照)、各論理ポートの開閉状態が表示されます。各フットスイッチまたは GPI ポートには、名前を付けることができます。

スイッチおよび GPI インプットを使用すると、たとえば外部のコントロール・システムや独自のコントロール・パネルからリモートでスナップショトを再現したり、ファンクション・キーやフットスイッチでの入力によってプレビュー・モードなどのコンソール・モードにアクセスすることできます。

GPI アウトプットの使用例は、以下のとおりです。

- パルスを送信してサンプラーと再生機器をトリガーする
- 「タリー」ライトを点灯させ、マイクまたはチャンネルがオンになっていることを示す
- コンソールが特定のモード（ソロ・イン・プレースなど）にある場合に、ライトを点滅または点灯させる
- パワー・シーケンス機器と統合し、システムの電源投入をオートメーションする

図 14 イベント・ウィンドウのフットスイッチと GPI の状態表示

イベントを作成する

イベントの基本的な作成手順は、以下のとおりです。

- イベント・リストに新規イベントを追加します（194 ページの「イベントを追加する」参照）。
- イベントにトリガーを追加、設定します（196 ページの「イベントにトリガーを追加する」参照）。
- イベントにアクションを追加、設定します（197 ページの「イベントにアクションを追加する」参照）。

すぐに使える設定済み（デフォルト）のイベントがいくつかあります。システム・ソフトウェアと共にインストールされる [Demo Shows] にも他のイベトがあります。詳しくは、200 ページの「デフォルトのイベント」をお読みください。

イベントを追加する

イベント・リストに新規イベントを追加するには：

1 [Options] > [Events] ページを表示します。

2 以下のいずれかを行います。

- 名前のない空の新規イベントを作成するには、イベント・コマンド・セクションの [New] ボタンをクリックします。

または

- 既存のイベントの複製を作成するには、リストで 1 つまたは複数のイベントを選択してから、[Duplicate] ボタンをクリックします。

イベントを選択する

イベント･リストのアイテムは、選択、名前の変更、複製、削除、クリア、オン / オフ、テスト、およびリセットができます。

1 つまたは複数のイベントを選択するには、以下のいずれかを行います：

- イベントを 1 つだけ選択するには、イベント・リストで目的のイベントの行をクリックします。
- すべてのイベントを選択するには、1 つのイベントを右クリックしてから [Select All] を選択します。
- 連続する複数のイベントを選択するには、目的のイベントのうち一番上に表示されているイベントをクリックしてから、一番下に表示されているベントを Shift- クリックします。その間にあるすべてのイベントが選択されます。
- 連続していない複数のイベントを選択したり、イベントを個別に選択解除するには、イベント・リストの各行を Ctrl- クリックします。

イベント・リストで選択されたイベント

1 つまたは複数のイベントを選択解除するには：

・イベント・リストの上で右クリックし、[Deselect All] を選択します。

イベントを移動する

選択したイベントを、リスト内の別の場所にドラッグ＆ドロップできます。または、手動でイベント番号を編集し、アイテムを並べ替えることもできます。

1 つまたは複数のイベントを移動するには：

1 イベント・リストで 1 つまたは複数のイベントを選択します。

2 リストの中で、選択されている任意のイベントの行をクリックし、リスト内の別の位置へドラッグします。イベントを移動させると、移動先を表す白い線が表示されます。

3 マウスボタンを放して、イベント・リスト内の目的の場所にイベントをドロップします。イベントを移動すると、移動したイベントどうしは、互いの元の場所とは関係なく（隣接していたかどうかにかかわらず）、隣接して配置されます。移動後のイベントの順序に応じて、必要な場合はイベト番号が変更されます。

手動でイベント番号を編集するには：

・イベント番号をダブルクリックしてから、3 桁の数を入力し、リストを並べ替えます。

イベント・リストでイベントを管理する

イベントの作成後は、画面上のボタンや右クリック・コマンドを使って、リスト内のイベントの名前の変更、複製、削除、クリア、オン / オフを行うことができます。

また、[Test] コマンドや [Reset] コマンドを使用すると、開発や診断のために手動でイベントを試聴できます。詳しくは、198 ページの「イベントをテストする」をお読みください。

イベントの名前を変更する

イベントの名前を変更するには：

1 リスト内でイベント名をダブルクリックします。または、イベント名を右クリックし、[Rename] を選択します。

2 新しい名前を入力します。

3 [Enter] をクリックして、新しい名前を確定します。

イベントを複製する

プロパティがわずかに異なるだけの類似したイベントを複数作成する必要がある場合、イベントを複製すると、イベント・リストを簡単に設定でます。

イベントを複製するには：

1 イベント・リストで 1 つまたは複数のイベントを選択します。

2 画面の [Duplicate] ボタンをクリックします。または、選択したイベント名を右クリックし、[Duplicate] を選択します。

イベントの削除とクリアを行う

イベントを「削除」すると、そのイベントはイベント・リストから完全に削除されます。イベントを「クリア」すると、イベント・リスト内の名前の付いたイベントは残されますが、関連するトリガーとアクションはすべてクリアされます。

イベントを削除するには：

1 イベント・リストで 1 つまたは複数のイベントを選択します。

2 以下のいずれかを行います。

- 画面の [Delete] ボタンをクリックします。
- 選択したイベント名を右クリックし、[Delete] を選択します。

3 [Confirm Event Operation] ダイアログで [Delete] をクリックし、イベントを削除します。または、[Cancel] をクリックして、操作を中止します。

イベントをクリアするには：

1 イベント・リストで 1 つまたは複数のイベントを選択します。

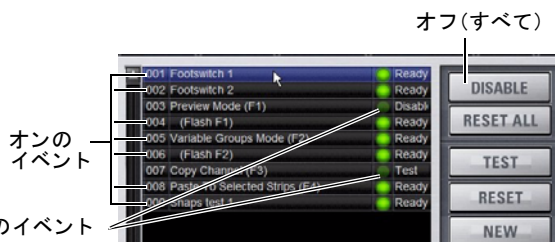
2 以下のいずれかを行います。

- 画面の [Clear] ボタンをクリックします。
- 選択したイベント名を右クリックし、[Clear] を選択します。

3 [Confirm Event Operation] ダイアログで [Clear] をクリックし、イベントをクリアします。または、[Cancel] をクリックして、操作を中止します。

イベントのオン / オフを切り替える

イベントをオフにして、操作を一時停止することができます。オフになっている間も、イベントの選択や編集はできます。

イベント・リストの画面上のイベント・オン・アイコンをクリックすると、リスト内の 1 つまたは複数のイベントの状態を切り替えることができます。または、マスターの [Disable] ボタンをクリックして、イベント・リストごとオフにすることもできます。

選択された 1 つのイベントと、オフにされた 2 つのイベント

選択したイベントのオン / オフを切り替える

リスト内のイベントのオン / オフを切り替えるには：

1 イベント・リストで 1 つまたは複数のイベントを選択します。

2 選択したイベントのイベント・オン・アイコンをクリックして、オン / オフの状態を切り替えます。または、アイテムを右クリックしてから [Enable] と [Disable] のいずれかを選択します。イベント・オン・アイコンの点灯中（緑色）はイベントがオンになっており、アイコンが点灯していないときはベントがオフになっています。

使用中のイベントをオフにしても、このイベントに関連する、[While Active] に設定したアクションは、自動的には停止されません。これには、[Reset] を使用してください（198 ページの「イベントをリセットする」参照）。

イベントをオフにすると、このイベントに割り当てられたすべてのディレイ・タイマー（[Wait] プロパティ）が停止して、保留中の（遅延された）アションの発生を防ぎます。

イベントによってアクションまたはトリガー・フィードバック・ループが発生し、イベントを再び使用する前に編集する必要がある場合は、イベトをオフにするとトラブルシューティングに役立つことがあります。

すべてのイベントをオフにする

イベント・コマンド・セクションの [Disable] ボタンを使用すると、一時的にイベント・リスト内のすべてのイベントをオフにできます。

すべてのイベントをオフにするには：

- イベント・コマンド・エリアにある、画面上の [Disable] ボタンをクリックします。[Disable] ボタンが点灯し、イベント・リスト内のすべてのアイテムのステータス欄に [Disabled] と表示されます。

イベントを再び使用するには：

- 再度 [Disable] ボタンをクリックします。

グローバルな [Disable] 機能がオンになっている間は、どのイベントも発生しないようになります。ただし、使用中のイベントを使用停止にすることはできません。これには、[Reset] または [Reset All] を使用してください（198 ページの「イベントをリセットする」参照）。

各イベントのオン / オフ・ステータスは保存されます（イベントは各イベント・オン・アイコンの現在の状態を保持します）。マスターの [Disable] ボタによって、一括してイベントがオフまたはオンになると、このステータスは変更されます。

イベントをオフにすると、このイベントに割り当てられたすべてのディレイ・タイマー（[Wait]/ ディレイ・プロパティ）が停止して、[While Active] で動作に設定された保留中の（遅延された）アクションの発生を防ぎます。

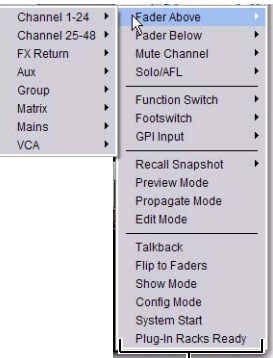
トリガーを作成する

各イベントには、最大 8 つのトリガーを設定できます。トリガーを新規作成するには、[Add] ポップアップメニューで選択します。トリガーを追加た後は、トリガーとそのプロパティを編集して、カスタマイズすることができます。

イベントにトリガーを追加する

トリガーを追加するには：

1 イベント・リストからイベントを選択するか、イベントを新規作成します （詳しくは、194 ページの「イベントを選択する」と 194 ページの「イベントを作成する」をお読みください）。

2 トリガー・リストの [ADD] ポップアップメニューをクリックして、アクションの種類を選択します。選択中のイベントのトリガー・リストに、選択たトリガーの種類が、デフォルトのプロパティで追加されます。

トリガーの追加

使用できるトリガーの種類の一覧については、203 ページの「トリガーの種類」を参照してください。

トリガーの種類とプロパティを編集する

トリガーとプロパティを編集するには：

1 リスト内でトリガーの行をダブルクリックします。または、アクション・アイテムを右クリックし、[Edit] を選択します。

2 新しいトリガーの種類を選択するか、このトリガーの行にある使用可能なプロパティを編集します。プロパティは選択したトリガーの種類によって異なります（トリガーの種類によっては、編集可能なプロパティのないものもあります）。

トリガーに使用する論理演算子

フットスイッチが実際に押されていたり、トリガー・スレッショルドを超過する値までフェーダーが上げられていたりなど、トリガーの種類とプパティとして記述された機能が実行されている間は、各トリガーは「真」であると見なされます。

フットスイッチが押されていなかったり、割り当てられたトリガー・スレッショルドを超過するほどにはフェーダーが上げられていないなど、トガーの機能とプロパティが一致しない場合は常に、各トリガーは「偽」（発生していない）であると見なされます。

1 つのイベントに複数のトリガーを含める場合は、[Operators] ポップアップメニューで論理演算子（OR、AND、および XOR）を選択する必要があります （デフルトの演算子は OR です）。

トリガー・リストにアイテムが 1 つしかない場合は、論理演算子を使用できません。

現在のイベントに論理演算子を選択するには：

1 目的のイベントを選択して、関連するトリガーを表示します。

2 演算子ポップアップメニュー（デフォルトでは、このポップアップメニューには「OR」が表示されます）をクリックして、[AND]、[OR]、または [XOR] のいずれかを選択します。

選択できる論理演算子は各イベントに 1 つだけで、この演算子がイベントのすべてのトリガーに適用されます。1 つのイベントに、種類の異なる論演算子を一緒に使用することはできません。

論理演算子の例

以下のように、論理演算子の使用によって、イベントの発生に必要な状態を正確に指定できます。

OR 少なくとも 1 つのトリガーが真である必要があります。複数のトリガーがあるイベントでの OR の作用は、以下の表のとおりです。表中の 0 は偽の条（発生していない）を、1 は真の条件（発生している）を表します。

2 つのトリガーにおける OR の真理値表の例

トリガー A	演算子	トリガー B	結果
0	OR	0	0
0	OR	1	1
1	OR	0	1
1	OR	1	1

OR の使用にあたっては、1 つまたは複数の（ただし、全部ではない）トリガーが偽になると、イベントのロジックはすべてのトリガーが偽である（結果 = 0）と評価された場合にのみ、再度作用します。

AND すべてのトリガーが真である必要があります。複数のトリガーがあるイベントでの AND の作用は、以下の表のとおりです。表中の 0 は偽の条件（発生していない）を、1 は真の条件（発生している）を表します。

2 つのトリガーにおける AND の真理値表の例

トリガー A	演算子	トリガー B	結果
0	AND	0	0
0	AND	1	0
1	AND	0	0
1	AND	1	1

XOR

すべてではなく、少なくとも 1 つのトリガーが真である必要があります。複数のトリガーがあるイベントでの XOR の作用は、以下の表のとおりです 表中の 0 はトリガーの偽の（発生していない）条件を、1 は真の条件（発生している））を表します。

2 つのトリガーにおける XOR の真理値表の例

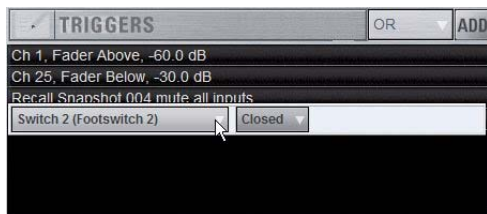
トリガー A	演算子	トリガー B	結果
0	XOR	0	0
0	XOR	1	1
1	XOR	0	1
1	XOR	1	0

トリガー・リストでトリガーを管理する

リスト内のトリガーを、編集、複製、および削除できます。

トリガーを編集する

トリガーを編集するには：

1 トリガー・リスト内でトリガーをダブルクリックします。または、リスト内のアイテムを右クリックし、[Edit] を選択します。

トリガーの編集

2 以下のいずれかを行います。

- トリガーの種類を変更するには、タイプ・ポップアップメニューをクリックし、メニューから別の種類を選択します。
- [Fader Above] または [Fader Below] のトリガーでは、表示中の dB 値をクリックしてハイライト表示してから、新しい値を入力します。
- スイッチやボタンなどの 2 つの状態の機能には、状態ポップアップメニューをクリックして、メニューから選択します。トリガーの種類に応じてオープン / クローズ、オン / オフ、押す / 放す、のうちから選択できます。

3 変更内容を確定するには、Enter キーを押すか、[Events] ウィンドウの上をクリックします。

トリガーを選択する

トリガーは、イベント・リストでのアイテム選択と同じ方法で選択できます。詳しくは、194 ページの「イベントを選択する」をお読みください。

トリガーを複製する

トリガーを複製するには：

1 トリガー・リストで 1 つまたは複数のアイテムを選択します。

2 選択したアイテムを右クリックし、[Duplicate] を選択します。

トリガーを削除する

トリガーを削除するには：

1 トリガー・リストで 1 つまたは複数のアイテムを選択します。

2 選択したアイテムを右クリックし、[Delete] を選択します。

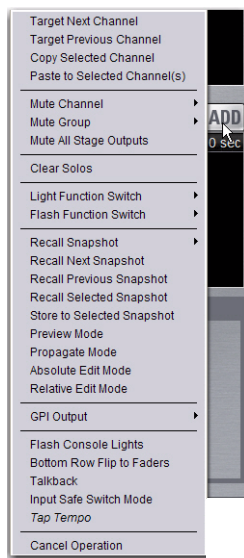
アクションを作成する

各イベントには、最大 8 つのアクションを設定できます。アクションを新規作成するには、[Add] ポップアップメニューで選択します。アクション追加した後は、プロパティを編集して、アクションをカスタマイズすることができます。

イベントにアクションを追加する

アクションを追加するには：

1 イベントを選択するか、イベントを新規作成します

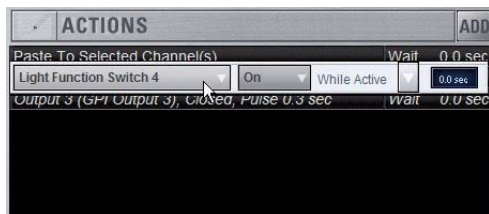
2 アクション・リストの [ADD] ポップアップメニューをクリックして、アクションの種類を選択します。選択したアクションの種類が、デフォルト設で、アクション・リスト・エリアに追加されます。

アクションの追加

使用できるアクションの一覧については、204 ページの「アクションの種類」を参照してください。

アクションの種類とプロパティを編集する

アクションを編集するには：

1 リスト内でアクションの行をダブルクリックします。または、アクション・アイテムを右クリックし、[Edit] を選択します。

2 表示されたアクションの種類をクリックして、別のアクションを選択します。

アクションの編集

アクションの状態

スイッチ、ボタンなどの 2 状態機能のアクションの状態を編集するには：

・ 状態ポップアップメニューをクリックして、メニューから選択します。トリガーの種類に応じて、オープン / クローズ、オン / オフ、切り替え、のちから選択できます。

アクションの動作

アクションの動作を編集するには：

・ 動作ポップアップメニューをクリックしてから、[Latch] と [While Active] のいずれかを選択します。

Latch 別のイベントや操作によってラッチが解除されるまで、指定した状態（オープンまたはクローズなど）に動作を固定します。

While Active フットスイッチが押さえられている間だけチャンネルのミュートを解除するというように、関連するトリガーがオン（アクティブ、「真」）の間、定した状態で動作します。

パルスとデュレーション（GPI アウトプットのみ） 単発のパルス出力を生成します。デュレーションの値は、0.1 秒（100 ミリ秒）～ 1.0 秒の範囲で、0.1 秒単位で設定できます。デフォルトのデュレーションは 0.3 秒（300 ミリ秒）です。

アクションに GPI アウトプット・パルスとデュレーションを設定するには：

1 アクションをダブルクリックして編集します。

2 動作セレクタをクリックし、[Pulse] を選択します。

3 [Pulse Duration] に値を入力します。

4 変更内容を確定するには、Enter キーを押すか、[Events] ウィンドウの上をクリックします。

アクションの待機

すべてのアクションでは、アクションが実行されるまでの待機時間を 100 秒まで指定できます。これは、複数の外部機器のタイミングを同期させたり、時間を指定してアクションを連続させる場合に役立ちます。

アクションの待機時間（ディレイ）を設定するには：

1 アクションをダブルクリックして編集します。

2 変更内容を確定するには、待機値をクリックしてハイライト表示し、別の値を入力します。

アクションを選択する

アクションは、イベント・リストでのアイテム選択と同じ方法で選択できます。詳しくは、194 ページの「イベントを選択する」をお読みください。

リストでアクションを管理する

トリガーの場合と同様に、アクションを右クリックするか、目的の操作を選択すると、アクションの移動、名前の変更、複製、および削除ができます。アクション・リスト内のアイテムの管理方法は、197 ページの「トリガー・リストでトリガーを管理する」のトリガーの場合と同じです。

イベントをテストする

イベントを手動でトリガーしてテストすることができます。現在のイベントのステータスやオン / オフの状態は影響しません。この機能を使用すると、アクションのプロパティ設定や、GPI アウトプット・ポートに続した機器が正しく動作するか確認できます。

テスト・モードでは、イベントが手動でリセットされるまで、イベントは真であると見なされます。イベントのテスト中でも、もう一度 [Test] ボタンを押せば、いつでもテストをやり直すことができます。テストを再開するために、テスト中イベントをリセットする必要はありません。

イベントがテスト・モードの間は、送られてくるトリガーは無視されます。たとえば、フットスイッチ・イベントのテスト中に誤ってフットスイッチを押してしまっても、テストを取り消した途端にこのイベントがアクティブになるということはありません。

常にイベントは、リセット後に待機状態に戻ります。トリガー・ロジック自身が真であるとされるまで、イベントが再実行されることはありません。

イベントをテストするには：

1 イベント・リストで 1 つまたは複数のイベントを選択します。

2 [Test] ボタンをクリックします。または、イベントを右クリックし、ポップアップメニューから [Test] を選択します。

3 イベントが正常に動作していることを確認できたら、[Reset] ボタンをクリックします。または、イベントを右クリックし、[Reset] を選択します

イベントをリセットする

リセット機能を使うと、アクティブまたはテスト中のイベントをすぐに「待機状態」にリセットできます。[Reset All] コマンド（イベント・コマン・ボタン）を使って、リストのすべてのイベントを直ちにリセットすることもできます。

各イベントの現在の状態は、イベント・リストのステータス欄に、以下のとおりに表示されます。

イベント・リストのステータス・インジケータ

ステータス	説明
Active	イベントは現在は真（トリガーされる）
Ready	イベントは現在は偽（トリガーされない）
Disabled	イベントはオフで、トリガーできない
Test	イベントは手動でトリガーされた

イベントをリセットするには：

1 イベント・リストで 1 つまたは複数のイベントを選択します。（194 ページの「イベントを選択する」参照。）

2 [Reset] ボタンをクリックします。または、イベントを右クリックして [Reset] を選択し、アクティブまたはテスト中のイベントを待機中の状態に戻します。

すべてのイベントをリセットするには：

- [Reset All] ボタンをクリックします。

イベントのリセットにあたっては、以下のルールが適用されます。

- 既に発生しているラッチ中のアクションやパルスによるアクションには作用しません。たとえば、リセット前にラッチされた機能は、リセットしてもラッチが解除されません。
- すべてのアクション・ディレイ・タイマーが、直ちに取り消されます。
- [While Active] での動作に設定されたアクションは、直ちにリセットされます。
- 再度トリガー・ロジックによって真であると評価されるまで、イベントは発生しません。

たとえば、チャンネル 3 のミュート中は GPI アウトプットをクローズするように設定したイベント（動作のプロパティは [While Active]）があるとします。ベントをリセットすると、チャンネル 3 のミュートが解除されていなくても、GPI アウトプットがオープンになります。このイベントは、次回このチャンネルがミュート解除の状態からミュート状態に変更された際に、再度トリガーします。

スナップショットとイベント

イベントには、トリガーやアクションに加えて、スナップショット機能を含めることができます。

スナップショットをトリガーとして

以下のスナップショット機能によってイベントをトリガーできます。

- 特定のスナップショットを再現する
- スナップショット・モードをオンにする（プレビュー、更新、および編集モード）

スナップショットをアクションとして

イベントのアクションとして、以下のスナップショット機能を実行できます。

- 特定のスナップショットを再現する
- 前のスナップショット、次のスナップショット、または選択したスナップショットを再現する
- [Store to Selected Snapshot] コマンドを実行する
- 異なるスナップショット・モードをオンにする（プレビュー、更新、および編集モード）

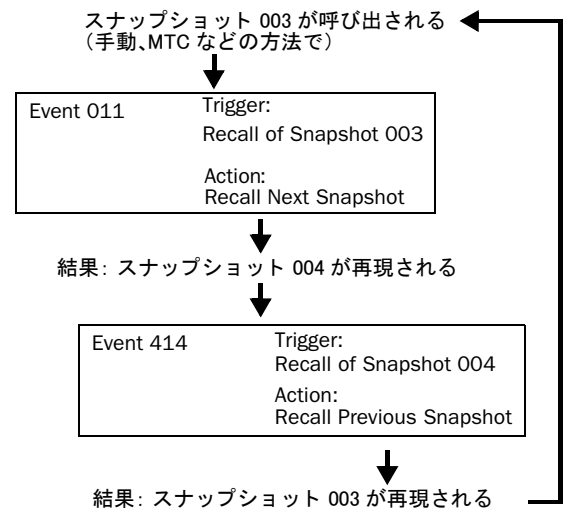
スナップショットのモードとイベントのステータス

更新モードまたは編集モードでは、イベントによるスナップショット再現は一時停止されます。

プレビュー・モードでは、MTC によるスナップショット再現など、コンソールがオンライン状態にある場合に発生するトリガーが実行されます。オフライン（プレビュー）のコントロールへの変更によるトリガーは無視され、イベントの発生を引き起こしません。

フィードバック・ループの回避

イベントとスナップショットは相互に作用するので、イベントによって「フィードバック・ループ」が発生するおそれがあります。

以下の図のように、[Recall Previous Snapshot] または [Recall Next Snapshot] トリガーとアクションが、特定のスナップショットを呼び出すイベントと組み合わられている場合には、特に注意してください。

イベントとスナップショットの間で発生しうる論理フィードバック・ループの図

イベントの [Disable] ボタンと [Reset All] ボタンは、「パニック」用ボタンとしても役立ちます。これらのボタンによってすべてのイベントが一時的に止したりリセットされるので、その間に問題の原因を診断することができます。詳しくは、198 ページの「イベントをリセットする」をお読みください。

デフォルト設定、テンプレート、例

デフォルトのイベント

サンプルとして、または独自のイベントを作成するためのたたき台として、以下のイベントがあらかじめ設定されています。

デフォルトのイベント

イベント番号	種類と名前	トリガー	アクション
001	Footswitch 1	Switch 1 (Footswitch 1) Closed	未設定 （アクションを選択してください）
002	Footswitch 2	Switch 2 (Footswitch 2) Closed	未設定 （アクションを選択してください）
003	Preview Mode (F1)	Function Switch 1, Pressed	プレビュー・モード、切り替え、ラッチ
004	(Flash F1)	Preview Mode, On	ファンクション・スイッチ 1 の点滅、オン、アクティブ中
006	(Flash F2)	Variable Groups Mode, On	ファンクション・スイッチ 2 の点滅、オン、アクティブ中
007	Copy Channel (F3)	Function Switch 3, Pressed	選択したチャンネルのコピー ファンクション・スイッチ 3 の点灯、オン、アクティブ中
008	Paste to Selected Strip (F4)	Function Switch 4, Pressed	選択したチャンネルへペースト ファンクション・スイッチ 4 の点灯、オン、アクティブ中
009	Tap Tempo	Function Switch 8, Pressed	テンポ・シンク対応ディレイ・プラグイン用にシステム・テンポを設定するためにタップする

テンプレート

一般的なイベントの設定は、以下の表のとおりです。この章で説明したテクニックで以下のイベントから 1 つまたは複数を追加して、独自のイベト、トリガー、およびアクションの組み合わせを作成してください。

一般的な機能用に推奨するイベント設定

イベント名	トリガーの種類	トリガーのプロパティ		アクションの種類	アクションのプロパティ		動作
Talkback (Toggle)	Footswitch 1		Closed	Talkback		Toggle	Latch
Talkback (Momentary)	Footswitch 1		Closed	Talkback		On	While Active
Fader Start	Fader Above	Ch 1	−60 dB	GPI Output 1		Closed	Pulse (0.3 s)
Fader Stop	Fader Below	Ch 1	−inf dB	GPI Output 1		Closed	Pulse (0.3 s)
Fader Start/Stop	Fader Above	Ch 1	−60 dB	GPI Output 1		Closed	While Active
Mute Channel (Toggle)	Footswitch 1	1	Closed	Mute	Ch 1	Toggle	
Mute Channel (Momentary)	Footswitch 1	1	Closed	Mute	Ch 1	On	While Active
Toggle Input Safe Switch mode	Function Switch 1		Pressed	Input Safe Switch Mode			
Tap Tempo	Function Switch 1		Pressed	Tap Tempo			

テンプレートを使う

表中のイベントを追加するには、以下の手順に従ってください（例として、最初のテンプレート「Talkback (Toggle)」を使用します)。

テンプレートを使用するには：

1 新規イベントを作成します。

2 イベント名（表中の「Talkback (Toggle)」など）を編集します。イベント名の変更方法について詳しくは、194 ページの「イベントの名前を変更する」をお読みください。

3 [Trigger] エリアの [Add] ポップアップメニューをクリックし、[Footswitch] > [Switch 1 (Footswitch 1)] を選択します。トリガーの種類として [Switch 1] が、デフォルト設定の [Closed] 状態で追加されます。

4 [Action] エリアの [Add] ポップアップメニューをクリックし、[Talkback] を選択します。アクションとしてトークバックが追加されます。デフォルトでは、アクションの状態は [Toggle] で、動作は [Latched] に設定されています。このアクションに待機（実行前のディレイ）は必要ありません。

これで、フットスイッチを押すたびにトークバックのオン / オフが切り替わるよう、スイッチ 1（フットスイッチ 1）が設定されました。

一時的なトークバックを選ぶには、以下の手順でイベントを編集します。

1 アクション・リストの [Talkback] アクションをダブルクリックし、編集可能なプロパティを表示します。または、アクションを右クリックし、[Edit] 選択します。

変更できる状態のアクションとそのプロパティ

2 アクションの状態ポップアップメニュー（デフォルトの [Toggle] か、現在の状態設定が表示されている）をクリックして、[On] を選択します。

3 アクションの動作ポップアップメニューをクリックし、[While Active] を選択します。[While Active] に設定すると、状態の設定が [On] になっている場合にアクションを一時的に制御できます。この例では、一時的なトークバック制御にフットスイッチ 1 がアサインされています。

変更後のトークバックの状態と動作

4 この切り替えトリガーをテストするには、[Test] ボタンをクリックするか、フットスイッチを押します。必要に応じてフットスイッチのトリガーの状態を変更し、オープンまたはクローズを設定します（詳しくは、196 ページの「トリガーの種類とプロパティを編集する」をお読みください)。

5 トリガーのテストが終了したら、[Reset] をクリックしてイベントを [Ready] の状態に戻します。

プラグイン用タップ・テンポ

タップ・テンポを使うと、テンポ・シンクに対応したディレイ・プラグインやエコー・プラグイン用のビート・クロックとして使うシステムのテポを簡単に設定できます。

デフォルトのシステムのテンポは 120BPM（1 分あたりの拍数）です。以下のとおりファンクション・スイッチ、フットスイッチ、その他のコントロルをタップするなど、テンポを設定する方法はいくつかあります。システムのテンポは、ショー・ファイル内にコンソールの設定として保存さます。

スナップショットは、テンポの保存と再現もできます。

設定済みのタップ・テンポ用イベントが、VENUE D-Show ソフトウェアをインストールしたときに、[Demo Shows] フォルダにインストールされます。サンプルのイベントを使うときは、[Filing] ページの [Load] タブをクリックし、[Tap Tempo Examples] ファイルを選択して [Load] ボタンをクリックしてください。

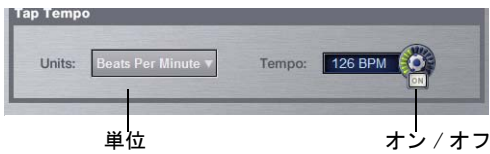
タップ・テンポを使う

タップ・テンポを使い始めるときは以下の 3 つの手順に従ってください。

システムのテンポをオンにする

1 [Options]>[Misc] ページを表示し、[Tap Tempo] セクションで以下を行います。

- エンコーダのすぐ下の [On] スイッチをクリックして点灯し、全体のテンポの同期をオンにします。
- 必要に応じて、このエンコーダを使ってシステムのテンポ値を設定するか、テンポ・フィールドに値を直接タイプします。

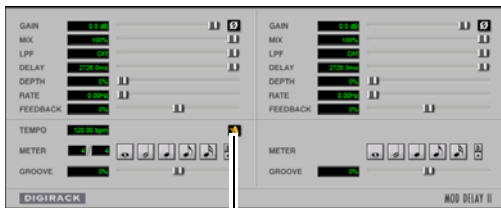
- 必要に応じて、[Units] セレクタをクリックし、表示される値の単位として [Beats Per Minute (BPM)] または [Milliseconds] を選択します。

タップ・テンポの設定

タップ・テンポ・イベントを作成する

2 [Options]>[Events] ページを表示し、以下を順序とおりに行います。

- 新規イベントを作成し、名前を [Tap Tempo] にします。
- [Trigger] エリアの [Add] ボタンをクリックし、空いているファンクション・スイッチ（F スイッチ）またはフットスイッチを選択します。
- [Action] セクションの [Add] ボタンをクリックし、[Tap Tempo] を選択します。

プラグインのテンポ・シンクをオンにし、タッピングを開始します。

次に、ディレイ・プラグインを表示し、[Tempo Sync] スイッチをオンにします。他にも同期させたいディレイ・プラグインがあれば、この手順を繰り返します。

Digidesign ModDelay と Line6 Echo Farm のテンポ・シンク

3 アサインしたタップ・テンポのトリガー（ファンクション・スイッチまたはフットスイッチ）を音楽に合わせてタップします。テンポを設定するには、少なくとも 2 つのタップが必要です。タップ数が増えるとテンポの設定がより正確になります。

テンポ・シンクをオンにしたすべてのプラグインのディレイ時間が変わって、システムのテンポと一致します。タップ中は、計算されたテンポが画面のステータス・エリアに表示されます。

タップ・テンポを使うときのアドバイス

プラグインのテンポ・シンク・スイッチは、システムのテンポに従ってそれぞれのプラグインのディレイ値をオン / オフにします。各プラグインテンポ・シンク・スイッチを使って、1 つ、複数、またはすべてのプラグインを同期させてください。

テンポの範囲は 20 BPM（3,000 ms）から 300 BPM （200 ms）までです。プラグインの中には、システムのテンポをもとにしたバリエーションとして異なる分割（8 分、16 分、付点など）を選択できるものがあります。使用するプラグインがテンポ・シンクと時分割に対応しているか確認してください時分割には対応していないプラグインもあります）。

スナップショットとテンポ・シンク

あるスナップショットを再現する度に特定のディレイ時間が必要な場合は、スナップショットと共にテンポを保存してください。詳しくは、186 ページの「テンポ・データをスナップショットへ追加する」をお読みください。

トリガーの種類

以下の表に、使用できるトリガーの種類、プロパティ、説明を示します。

図 23. デフォルト設定でのトリガーの一覧

トリガーの種類	プロパティ 1	プロパティ 2	説明
Fader Above	Channel name/number	Fader level – inf to +12 dB (Default: – 60 dB)	フェーダーの位置がスレッショルド・レベルを上回る
Fader Below	Channel name/number	Fader level – inf to +12 dB (Default: – inf)	フェーダーの位置がスレッショルド・レベルを下回る
Mute	Channel name/number	On (default) Off	ミュート / ミュート解除
Solo/AFL	Any input, output, VCA, Solo In Place	On (default) Off	Solo/AFL のオン / オフ
Function Switch	Function Switch 1 – 8	Press (default) Release	ボタンを押したとき（ダウン） ボタンを放したとき（アップ）
Footswitch	Footswitch 1, 2	Open Closed (default)	フットスイッチ・インプット・ハイ フットスイッチ・インプット・ロー
GPI Input	GPI input 1 – 2	Open Closed (default)	GPI インプット・ハイ GPI インプット・ロー
Recall Snapshot	Snapshot number and name		スナップショットによってトリガーされるイベント
Preview Mode		On (default) Off	プレビュー・モードのオン / オフ
Propagate Mode		On (default) Off	更新モードのオン / オフ
Edit Mode		On (default) Off	編集モードのオン / オフ
Talkback		On (default) Off	トークバックのオン / オフ
Flip to Faders		On (default) Off	フェーダーへフリップのオン / オフ
Show Mode			コンソールのショー・モードがオン
Config Mode			コンソールの設定モードがオン
System Start			システム・ソフトウェアが初期化された
Plug-In Rack Ready			プラグイン・ラックの待機状態を反映

アクションの種類

以下の表に、使用できるアクションの種類、プロパティ、説明を示します。

図 24. アクションの種類

アクションの種類	プロパティ	状態	動作	説明
Target Next Channel				1 つ先のチャンネルの選択
Target Previous Channel				1 つ前のチャンネルの選択
Copy Selected Channel				Channel copy operation
Paste to Selected Channel(s)				Channel paste operation
Mute Channel	Channel name/number	On Off Toggle (default)	Latch (default) While Active	選択したチャンネルのミュート
Mute Group	Mute Group 1 – 8	On Off Toggle (default)	Latch (default) While Active	ミュート・グループの状態の切り替え
Mute All Stage Outputs		On Off Toggle (default)	Latch (default) While Active	[Stage] のすべてのアウトプットをミュート
Clear Solos				コンソールの [Solo Clear] を反映
Light Function Switch	1 – 8	On (default) Off Toggle	Latch While Active (default)	ファンクション・スイッチの点灯
Flash Function Switch	1 – 8	On (default) Off Toggle	Latch While Active (default)	ファンクション・スイッチの点滅
Recall Snapshot	Snapshot number and name			特定のスナップショットの再現
Recall Next Snapshot				スナップショットの [Next] スイッチを反映
Recall Previous Snapshot				スナップショットの [Previous] スイッチを反映
Recall Selected Snapshots				スナップショットの [Recall] スイッチを反映
Store to Selected Snapshot				スナップショットの [Store] スイッチを反映
Preview Mode		On Off Toggle (default)		プレビュー・モードのオン / オフ
Propagate Mode		On Off Toggle		トリガーが真の場合に更新モードをオン
Absolute Edit Mode		On Off Toggle (default)		トリガーが真の場合に編集モードに入り、トリガーが偽になったら絶対値モードで終了

図 24. アクションの種類

アクションの種類	プロパティ	状態	動作	説明
Relative Edit Mode		On Off Toggle (default)		トリガーが真の場合に編集モードに入り、トリガーが偽になったら相対値モードで終了
GPI Output	1 – 2	Open Closed (default) Toggle	Pulse, 0.3s (default) Latch While Active	選択した GPI アウトプットのパルス送信またはラッチ
Flash Console Lights				コンソールのライトを点滅させる
Top Row Flip to Faders (D-Show Main only)		On Off Toggle (default	Latch (default) While Active	上のエンコーダのフェーダーへフリップを反映（D-Show メインのみ）
Bottom Row Flip to Faders		On Off Toggle (default)	Latch (default) While Active	下のエンコーダのフェーダーへフリップを反映（D-Show メインのみ）
Link Main and Sidecar(s) (D-Show Main only)	Faders Encoders Both	On Off Toggle (default)	Latch (default) While Active	コンソールの機能を反映
Variable Groups Mode (VENUE Profile and D-Show only)		On Off Toggle (default)	Latch (default) While Active	可変グループ・モードのオン / オフを切り替え（コンソールが 24 バス・モードに設定されている場合のみ）
Input Safe Switch Mode				インプット・セーフ・スイッチのモードを順に選択
Tap Tempo				テンポ・シンク対応ディレイ・プラグインを同期させるためシステムのテンポを設定する
Cancel Operation				コンソールの [Cancel] スイッチ（およびキーボードの Esc キー）を反映

第 23 章 : 同期

VENUE SC48 には、スナップショットのオートメーションとリモート・コントロールを可能にし、スナップショットを再現したときに外部機器をトリガーできる MIDI 対応の同期機能があります。

MIDI タイムコードを使ってスナップショットを自動的に再現する

MIDI タイムコード（MTC）を使ってスナップショットを自動的に再現することができます。スナップショットの再現は、内部で生成した MIDI タイムコドまたは外部からの MIDI タイムコードによって行なうことができます。

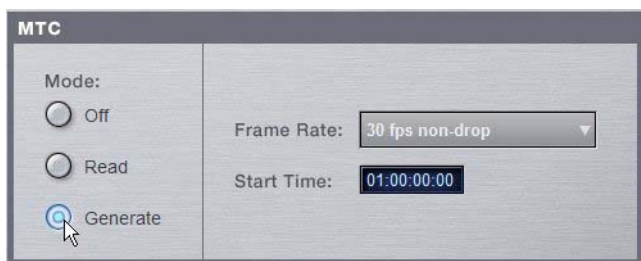
同期に必要な MIDI その他の接続について詳しくは、第 2 章の「SC48 の設定と接続」をお読みください。

MIDI タイムコードを生成する

VENUE システムが MIDI タイムコードを生成するように設定すると、MTC の再生に合わせてスナップショットを自動的に再現することができます。

VENUE システムから MIDI タイムコードを生成するには :

1 [Options] ページの [Snapshots] タブをクリックします。

2 [MTC Mode] の [Generate] をクリックします。MIDI タイムコード・ジェネレーターのコントロールが画面の下に表示されます。

MIDI タイムコードのモードを設定する

3 フレーム・レート・ポップアップメニューから MTC のフレーム・レートを選択します（24 fps、25 fps、30 fps drop、30fps non-drop）。

4 現在表示されている時間と異なる時間で MTC の再生を開始するときは、開始時間フィールドに開始時間を入力して Enter を押します。

5 以下の方法でMTCジェネレーターのコントロールからMTCの再生を操作します。

- 再生ボタンを押すと、MTC の再生が開始されます。
- 一時停止ボタンを押すと、MTC の再生が一時停止します。
- 停止ボタンを押すと、MTC の再生が停止し、開始時間にリセットされます。

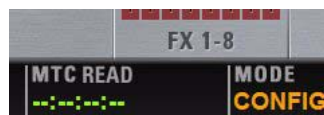
MIDI タイムコードのコントロール

外部の MIDI タイムコードを受信する

VENUE システムを外部からの MTC のスレーブに設定すると、受信した MTC に合わせてスナップショットを自動的に再現することができます。

外部の MIDI タイムコードを受信するには :

1 [Options] ページの [Snapshots] タブをクリックします。

2 [MTC Mode] の [Read] をクリックします。MIDI タイムコード・ディスプレイが画面の下に表示されます。

MIDI タイムコード・ディスプレイ

VENUE は、受信したタイムコードのフレーム・レートを自動的に認識します（24 fps、25 fps、30 fps drop、30fps non-drop）。

MIDI タイムコード・ディスプレイには、以下が表示されます。

- MIDI タイムコードを受信していないときは、ダッシュが表示されます。
- MIDI タイムコードを受信しているときは、タイムコードの値が緑色で表示されます。

スナップショットの MIDI タイムコード表示

システムが MIDI タイムコードを生成または受信する設定になっているときは、スナップショット・リストの各スナップショットにタイムコード値と緑色の再現インジケータが表示されます。

スナップショット・リストに表示されたタイムコード値とインジケータ

スナップショットへタイムコード値をアサインする

VENUE システムが MIDI タイムコードを生成または受信する設定になっているときは、手動で値を入力するか MTC の再生値をキャプチャーしてスナップシットにタイムコード値をアサインすることができます。

スナップショットへタイムコード値を手動でアサインする

スナップショットへ MTC 値を手動でアサインするには：

1 スナップショット・リストで、変更する MTC 値をダブルクリックします。

スナップショットの MTC 値を選択する

2 以下のいずれかを行います。

- キーボードから MTC の値をタイプします。

  または

- 左右の矢印キーを押すとカーソルが数値フィールドを移動し、上下の矢印キーを押すと選択した値が増減します。

3 Enter を押すか､別のスナップショットの MTC 値をクリックすると入力が確定します。

スナップショットへタイムコード値をキャプチャーする

新規スナップショットへ現在の MTC 値をキャプチャーするには：

1 システムを MTC の生成または受信モードにし、タイムコードの再生を開始します。

2 以下のいずれかを行います。

- 再生中に、[New] ボタンをクリックします。

  または

- キャプチャーするタイムコード値で再生を一時停止し、[New] ボタンをクリックします。

新規スナップショットがタイムコード値と共に表示されます。

既存のスナップショットへ現在の MTC 値をキャプチャーするには：

- スナップショット・リストのスナップショットを右クリックし、[Set Timecode To] を選択します。

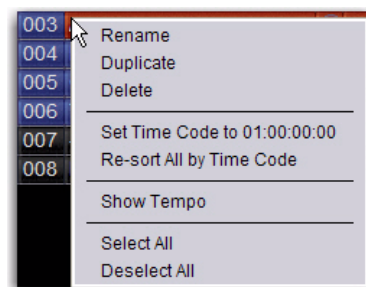
タイムコード値が、現在表示されている値に更新されます。

タイムコード値でスナップショットを並び替える

スナップショット・リストのスナップショットは、タイムコード値によって並び替えることにより、時系列に沿って表示できます。

MTC に従っているときは、スナップショット・リストに表示されている順序にかかわらず、常に時系列に沿ってスナップショットが再現されます。

MIDI タイムコードによってスナップショットを並び替えるには：

- スナップショット・リストの任意のスナップショットを右クリックし、[Re-Sort All By Time Code] を選択します。

スナップショット・リストのアイテムの右クリック・メニュー

スナップショットが自動的に再現されるようにする

スナップショットにタイムコード値をアサインしたら、タイムコードの再生に合わせてスナップショットが再現されるように設定します。

MTC によってスナップショットが自動的に再現されるようにするには：

- スナップショット・リストの右側にある再現インジケータをクリックします。インジケータが明るい緑色になり、そのスナップショットがタイムコードによって再現されることを示します。

MTC によって自動的に再現されるスナップショット

MIDI タイムコードをチェイスする

スナップショットを自動的に再現するには、MTC チェイス機能をオンにしておく必要があります。

スナップショットの自動再現を始動するには：

1 ［Chase MTC］ボタンをクリックして、ハイライトします。

2 内部MTCジェネレータまたは外部機器によるMTCの再生を開始します。

スナップショットのタイムコード値に達したところで、スナップショットが再現されます。

スナップショット・モードは MTC の呼び出しに作用する場合があります。詳しくは、184 ページの「MTC とその他のオンライン・イベント・トリガー」をお読みください。

何らかの理由で演奏のタイミングが変わったときは、この MTC チェイス・ボタンを使うと、MTC によるスナップショットの再現を一度に解除できます。手動で適切なスナップショットを再現した後は、再び MTC チェイス機能をオンにします。

VENUE システムは、現在のタイムコード値までチェイス・アップすることはできません。スナップショットのシーケンスの途中で再生を開始するとは、タイムコードの再生を開始する前に、その前のスナップショットを手動で再現しておく必要があります。詳しくは、173 ページの「複数のスナップショットを選択し再現する」をお読みください。

スナップショット再現のリモート・コントロール

VENUE システムは、AV コントローラー・システムのような外部機器から送信された MIDI コントロール・メッセージに反応してスナップショットを再現るように設定できます。コントロール・メッセージを受信する MIDI チャンネル（16 チャンネルの 1 つ）は、任意に設定できます。

スナップショットは、MIDI メッセージのバンク・セレクトとプログラム・チェンジで表されたスナップショット番号（1-999）を受信したときに再現れます。（Table 24 on page 209 参照。）

外部機器からスナップショットを再現するには：

1 ［Options］ページの［Snapshots］タブをクリックします。

2 ［MIDI］の［Snapshots Respond to Channel］オプションを選択し、ポップアップメニューから MIDI チャンネルを選択します。

スナップショットの MIDI 受信オプション

システムは、ここで選択したチャンネルのバンク・セレクトとプログラム・チェンジにのみ反応します。

MIDI スナップショット・アウトプット・セーフ・オプションは、このオプションには適用されません。［Snapshots Respond to Channel］オプションを選択解しない限り、この機能をオフにすることはできません。

Table 24. スナップショット用バンク番号とプログラム番号

バンク	プログラム	スナップショット番号
0	0 – 127	001 – 128
1	0 – 127	129 – 256
2	0 – 127	257 – 384
3	0 – 127	385 – 512
4	0 – 127	513 – 640
5	0 – 127	641 – 768
6	0 – 127	769 – 896
7	0 – 103	897 – 999

VENUE D-Show ソフトウェアは、バンク・セレクト・メッセージを保存するので、プログラム・チェンジ・メッセージを送る前に毎回バンク・セレクトメッセージを送る必要はありません。前のスナップショットとは異なるバンクのスナップショットを再現するときにのみバンク・セレクト・メッセージを送ってください。

スナップショットの再現と共に外部機器をトリガーする

VENUE システムは、スナップショットをキューとして外部機器をトリガーするため、MIDI メッセージのバンク・セレクトとプログラム・チェンジを送するように設定できます。コントロール・メッセージを送信する MIDI チャンネル（16 チャンネルの 1 つ）は、任意に設定できます。

MIDI アウトプットはプレビュー・モードで自動的に一時停止されます。詳しくは、181 ページの「プレビュー・モード」をお読みください。

個々のスナップショットにバンク・セレクトとプログラム・チェンジを保存することもできますが、このオプションではすべてのスナップショッのメッセージのオンとオフが切り替えられます。また、このオプションを使用すると、スナップショット・リストのスナップショットの順序がわったときも、バンク・セレクトとプログラム・チェンジとスナップショット番号を確実に対応させることができます。

バンク・セレクトとプログラム・チェンジは、再現したスナップショットの番号（1–999）を反映します。（Table 24 on page 209 参照。）

VENUE システムは、前のスナップショットとバンク番号が同じ場合でも、必ずプログラム・チェンジ・メッセージの前にバンク・セレクト・メッセジを送信します。

スナップショットを再現したときに外部機器をトリガーするには：

1 [Options] ページの [Snapshots] タブをクリックします。

2 [MIDI] の [Snapshots Send on Channel] オプションを選択し、ポップアップメニューから MIDI チャンネルを選択します。

スナップショットの MIDI 送信オプション

VENUE システムは、スナップショットが再現されるたびに、ここで選択したチャンネルでバンク・セレクトとプログラム・チェンジを送信します。

MIDI スナップショット・アウトプット・セーフ・コマンドは、特定の MIDI チャンネルでの送信オプションには適用されません。[Snapshots Send on Channel] プションを選択解除しない限り、この機能をオフにすることはできません。

スナップショットの再現と共に MIDI メッセージを送信する

各スナップショットには、20 の特定の MIDI メッセージを追加できます。これらのメッセージは、スナップショットが再現されるたびに送信されます。メッセージの送信は、スナップショット・ウィンドウで MIDI データ・タイプを対象にすると可能になります。詳しくは、第 21 章の「スナップショット」をお読みください。

ワード・クロックとデジタル・オーディオ・インプットとの同期

VENUE システムは、マスター・クロック・ジェネレーター（ハウス・シンク）やクロック・リファレンスを使用する機器と同期するため、ワード・ロック（サンプルレート 48 kHz ± 10ppm）の受信と出力を行なうことができます。VENUE システムは、ワード・クロックのマスターまたはスレーブとして機能します。

[Word Clock In] ポートと [Word Clock Out] ポートは、SC48 のバックパネルにあります。

デジタル・オーディオ・インプットとの同期

VENUE SC48 は、デジタル・インプットの信号へ自動的に同期し、必要に応じて VENUE のネイティブのサンプルレートである 48 kH へサンプルレート変換をいます。

これによって、様々なデジタル・ソース（DAT マシンやデジタル・アウトプットを持つ CD プレーヤーなど）を SC48 のバックパネルにあるデジタルの 2- ラック・インプットへ直接接続できます。

同期に必要なワード・クロックおよびデジタル・オーディオ接続について詳しくは、第 2 章の「SC48 の設定と接続」をお読みください。

第 24 章：スタンドアローン・ソフトウェアを使う

VENUE D-Show スタンドアローン・ソフトウェアを使うと、ノート型パソコンで以下の設定をあらかじめ行なっておくことができます。

- 実際に VENUE システムを使用する前に、VENUE D-Show ソフトウェア・インターフェースの基本を学ぶことができます。
- ハードウェア I/O とルーティングをアサインし、チャンネルに名前をつけることができます。
- チャンネル・インプット、EQ、ダイナミクス、パンその他の設定が行なえます。
- コントロール・サーフェス上のほぼすべてのパラメータの設定の管理が行なえます。
- スナップショットの保存と再現、イベントの設定ができます。
- USB 記憶装置を使って、ショー、ショー・フォルダ、プラグイン・プリセットをスタンドアローン・ソフトウェアと VENUE の間で転送できます。

データ転送は、キー・ディスクや外付ハードディスクなど USB 対応の記憶装置を使って行ないます。

スタンドアローン・ソフトウェアと VENUE システムの相違点

スタンドアローン・ソフトウェアと VENUE システムはほぼ同一ですが、以下の点が異なります。

オーディオ・スループット

スタンドアローン・ソフトウェアでオーディオを再生することはできません。オーディオの再生には、VENUE のハードウェアが必要です。

プラグインのエディット

ショーを VENUE システムからスタンドアローン・ソフトウェアに転送すると、D-Show システムにインストールされているプラグインがオフラインのプラグインとして表示されま。オフラインのプラグインも、スタンドアローン・ソフトウェアでラックへのアサイン、プラグイン・ラック・ルーティングのアサイン、ルーィングのスナップショットへの保存が行なえます。

プラグインのインストールやプラグインのパラメータの操作は、VENUE システムでしか行なえません。

ハードウェアの構成

スタンドアローン・ソフトウェアでは、[Options] ページの [Devices] タブでハードウェアの構成のシミレーションを行ないます。

システム必要条件

VENUE スタンドアローン・ソフトウェアを使用するためのシステム必要条件は、以下のとおりです。

- Windows XP Pro または XP Home Edition Service Pack 1 搭載のコンピュータ（Macintosh には対応していません）。
- 解像度 1024 x 768 以上の画面。
- 16 ビット以上のカラー、32 ビット推奨。
- 256 MB 以上の RAM、512 MB 推奨。
- 200 MB 以上のハードディスク空き容量。512 MB を推奨。
- インストレーション用 CD-ROM ドライブ（ウェブでインストールする場合は不要）。
- ファイル転送用に USB 1.1 または 2.0 のポートと USB 対応記憶装置（フラッシュ・ディスク、キー・ディスク、外付ハードディスクなど）。

インストレーションには Windows 管理者権限が必要です。インストレーション後はユーザー・アカウントでも使用できます。

スタンドアローン・ソフトウェアをインストールする

VENUE スタンドアローン・ソフトウェアをインストールするには：

1 以下のいずれかを行います。

- Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com）から VENUE スタンドアローン・ソフトウェアのインストーラーをダウンロードします。

または

- Windows XP 対応コンピュータの CD-ROM ドライブに VENUE ソフトウェア・インストーラを挿入します。

2 インストーラーを起動し、画面の指示に従います。VENUE スタンドアローン・ソフトウェアには、オーソリゼーションは必要ありません。

スタンドアローン・ソフトウェアを削除する

VENUE スタンドアローン・ソフトウェアを削除するには：

1 コントロール・パネルの [アプリケーションの追加と削除] を起動します。

2 [Digidesign VENUE] を選択し、画面の指示に従います。

VENUE の構成をシミュレートする

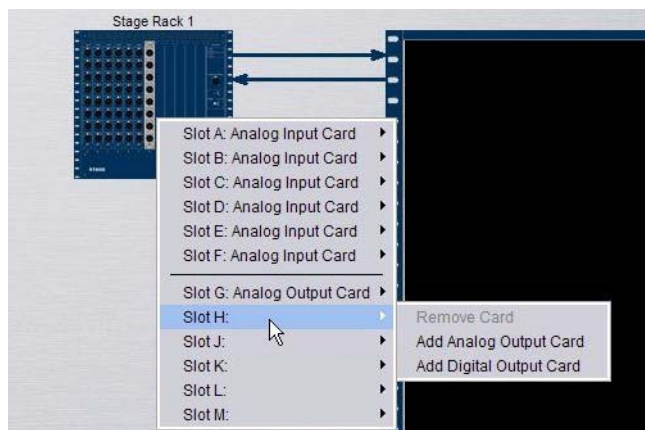
スタンドアローン・ソフトウェアでは、任意の数のインプットとアウトプットを持つ VENUE システムのシミュレーションが行なえます。それぞれのンプットとアウトプットがパッチベイに表示され、ショーをシステムに転送する準備ができるようになります。

VENUE システムをシミュレートするには：

1 スタンドアローン・ソフトウェアを起動します。

2 [Options] ページの [Devices] タブをクリックします。

3 コンソールのグラフィックを右クリックし、使用するコンソールの種類を選択します。

4 I/O のグラフィックを右クリックし、I/O の種類を選択し、目的のシステムのインプット・カードとアウトプット・カードの数を指定します。

ステージ・ラックにインプットとアウトプットを追加する

転送と保存のクイックスタート

スタンドアローン・ソフトウェアを使ったデータ転送の基本的な手順は以下のとおりです。

- データをハードディスクに保存し、外部の USB 記憶装置に転送します。
- USB 記憶装置からデータを転送し、そのデータをロードします。

データ転送について詳しくは、第 20 章の「ショーとファイル管理」をお読みください。

VENUE システムのデータの保存と転送

完全なシステムのデータの保存と転送を行なうには：

1 VENUE の USB ポートに USB 記憶装置を接続します。

2 [Filing] ページの [Save] で VENUE のデータをハードディスクに保存します。

3 [Filing] ページの [Transfer] タブをクリックします。

4 以下のいずれかの方法で、転送するデータの種類を選択します。

- すべてのデータを転送するときは、[Console] をクリックします。
- コンソールの設定を転送するときは、[Settings] をクリックします。
- ショー・フォルダを転送するときは、[Show Folders] をクリックします。
- 個別のショーを転送するときは、[Shows] をクリックします。
- プリセット・フォルダを転送するときは、[Preset Folders] をクリックします。
- 個別のプリセットを転送するときは、[Built-In] または [Plug-In] のアイコンをクリックしてからポップアップメニューでプロセッサ、プラグイン、またはインプット・チャンネル・プリセットのアイテムを選択するか、適用対象セットのアイコンをクリックします。

5 左の欄で、VENUE から携帯用の記憶装置に転送する項目を選択します。

VENUE からショー・ファイルを転送する

6 [Transfer] ボタンをクリックします。

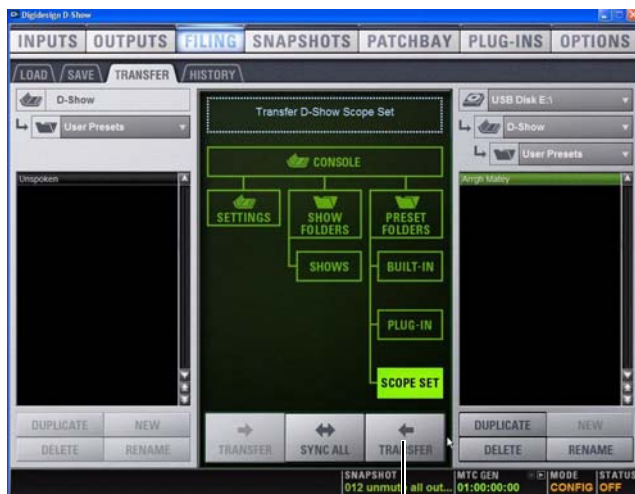
スタンドアローン・ソフトウェアへデータを転送しロードする

1 ノート型パソコンに USB 記憶装置を接続します。次に進む前に、装置がマウントされるのを確認してください。

2 VENUE スタンドアローン・ソフトウェアを起動します。

3 [Filing] ページの [Transfer] タブをクリックします。

4 リストの右に USB 記憶装置が表示されているのを確認してください。

5 転送するデータの種類をクリックして選択します（Console、Settings、Show Folders、Shows、Preset Folders、Built-In、Plug-In、Scope Set）。

クリック

スタンドアローン・ソフトウェア用の適用対象セットを転送する

6 [Transfer] ボタンをクリックします。データが、USB 装置からノート型パソコンの VENUE データ・フォルダに転送されます。

7 [Console] を選択した場合は、データが自動的にロードされます。その他のデータを選択したときは、[Filing] ページの [Load] タブをクリックして表示し新たに転送したデータをスタンドアローン・ソフトウェアにロードします。

ショーとプリセットの作成とエディット

このガイドですでに説明したテクニックを使ってルーティングのアサイン、チャンネル名の変更、その他のパラメータの設定を行ないます。次に、以下の方法で変更した内容を対象システムに転送します。

スタンドアローン・ソフトウェアからシステムへ VENUE のデータを転送するには：

1 ノート型パソコンの USB ポートに USB 記憶装置を接続します。

2 [Filing]ページの[Save]タブでデータをハードディスクに保存します。

3 [Filing] ページの [Transfer] タブを表示し、保存したデータを USB 記憶装置に転送します。

4 このUSB記憶装置を完全なシステムのUSBポートにを接続します。

5 [Filing] ページの [Transfer] タブを表示し、USB 記憶装置から VENUE のデータを転送します。

6 [Filing] ページの [Load] タブを表示し、転送したデータをロードします。

CD 転送

VENUE SC48 には CD-ROM ドライブがあり、これを使ってデータを転送することもできます。（FOH ラックの CD-ROM ドライブは読み取り専用で、データを書き込みことはできません。）

CD を使ってデータを転送するには：

1 ノート型その他のコンピュータでスタンドアローン・ソフトウェアを使用し、ショーの作成と保存を行ないます。

2 起動ディスクの VENUE のデータ・フォルダを確認します。

3 このフォルダとその内容を CD-ROM にコピーする対象にします。フォルダが CD-ROM のルート階層にならないようにしてください。

4 Windows 対応の CD-ROM として書き込みを行ないます。

5 この CD-ROM を VENUE の CD-ROM ドライブへ挿入します。

6 [Filing] 画面で、CD-ROM ドライブをファイル転送のソースとして選択します。

7 転送が完了したら、CD-ROM を取り出します。

FOH ラックの CD-ROM ドライブに CD-ROM を入れたままにしておくと、ソフトウェア画面の反応が遅くなる場合がありますので、演奏中は CD-ROM ドライブを空してください。これは VENUE の CD-ROM ドライブに関してです（スタンドアローン・ソフトウェアを使用しているノート型パソコンでは関係ありません）。

システムの情報とパッチベイの情報をエクスポートする

スタンドアローン・ソフトウェアでは、システムの情報とパッチベイの各ページの内容をテキスト・ファイルとしてエクスポートすることができます。これによって、システムのインプット一覧（ライン一覧）などが作成できて便利です。たとえば、パッチベイの設定が終わった後、そのチャンネル名一覧をエクスポートして印刷すると、サウンド・チェック用に使えます。

システムの情報を印刷するには：

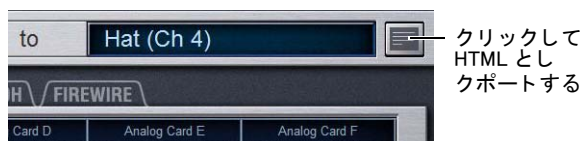
1 [Options] > [System] タブを表示します。

2 [Info] ボタンをクリックし、画面の説明に従って完全なシステムの情報を印刷します。

詳しくは、104 ページの「VENUE システム情報のエクスポート」をお読みください。

パッチベイの名前をエクスポートするには：

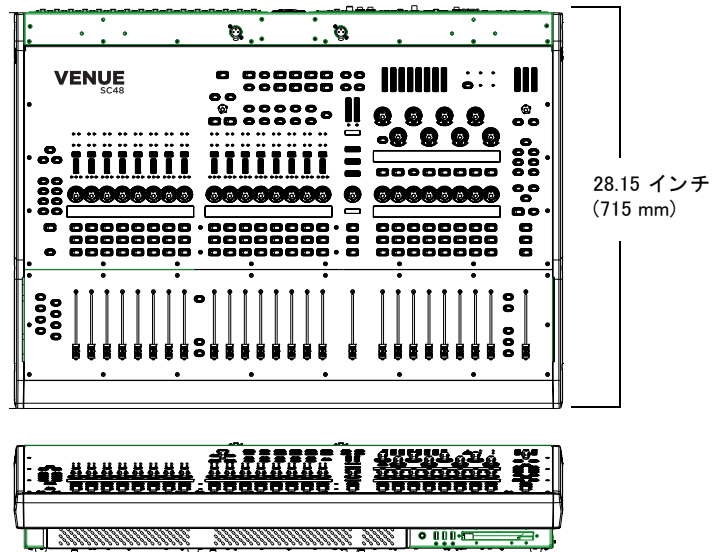
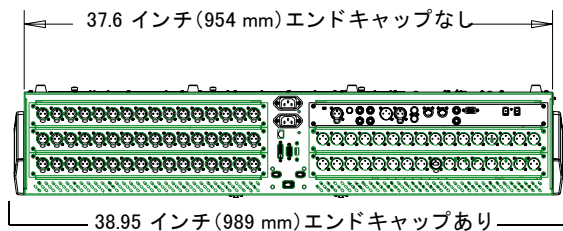
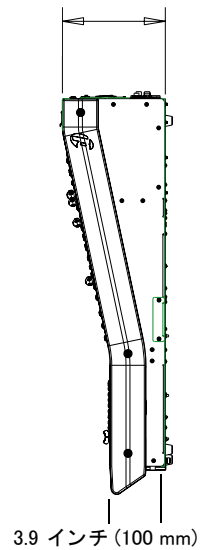
1 エクスポートする [Patchbay] ページを表示します。

2 画面右上隅のパッチ・リスト・エクスポート・アイコンをクリックします。

パッチ・リスト・エクスポート・アイコン

パッチベイの内容が HTML ファイルに表示され、保存や印刷が行えます。このファイルは、HTML 対応のアプリケーションで編集することもできます。しくは、105 ページの「パッチ・リストのエクスポート」をお読みください。

第 VI 部：仕様

第 25 章：機械仕様

VENUE SC48 の機械仕様	
最大高さ（前面） 最大高さ（背面）	3.9 インチ (100 mm) 7.3 インチ (186 mm)
最大幅	38.95 インチ（989 mm）エンドキャップあり 37.6 インチ（954 mm）エンドキャップなし
最大奥行き	28.15 インチ (715 mm)
重量	125 lbs (56.7 Kg)
消費電力	100 – 240 V, 50 – 60 Hz, 200 W
USB ポート (5)	USB 2.0
1394	1394 Firewire（Pro Tools LE 用のみ）
GPI ポート	DB9 メス
フットスイッチ・コネクタ (2)	1/4 インチ TRS
MIDI （イン / アウト）	5 ピン DIN メス
ワード・クロック （イン / アウト）	BNC メス
VGA ポート	DB-15 ミニ – メス (解像度 1024 x 768)
DVI ポート	DVI メス（解像度 1024 x 768）
ECx イーサネット・コントロール	RJ-45（ECx リモート・コントロール用）
コンソール・ライト・コネクタ (2)	XLR3 – F

寸法、VENUE SC48

第 26 章 : オーディオ仕様

VENUE SC48 コンソールのオーディオ仕様	
内部サンプル周波数	48 kHz
外部サンプル周波数	48 kHz +/ – 10 ppm (word clock input)
内部遅延	less than 2.3 ms (48 channels, stage input through L – R bus to stage output)
内部処理	up to 48-bit, fixed point 288 dB internal dynamic range
周波数レスポンス	+/ – 0.2 dB (22 Hz – 20 kHz BW, relative to 1 kHz)
THD + N	– 90 dB (0.003 %) stage input to L – R bus, input gain @ min, – 1 dBFS output, 20 Hz – 20 kHz BW
ダイナミック・レンジ	108 dB typ
最大電圧ゲイン	84 dB (stage input to L – R bus, channel & L – R faders @ max)
クロストーク	– 100 dB typ (Adjacent stage inputs to L – R bus, @ 1 kHz)
残余アウトプット・ノイズ	– 90 dBu typ (20 Hz – 20 kHz BW)

VENUE SC48 ヘッドフォン・アウトプット	
コネクタ	1/4-inch TRS unbalanced
出力インピーダンス	50 ohms
RMS 最大電源出力 (at +21 dBu:	(with 32-ohm phones) 106 mW
	(with 600-ohm phones) 130 mW

すべての仕様は変更の可能性があります。

ステージ I/O

AI16 アナログ・インプット・カード

AI16 アナログ・インプット・カード	
コネクタ（x16）	XLR3 – F, balanced
ファンタム電源	+48V, (individually switchable per channel via software), 10 mA max
最大入力レベル	+32 dBu, with Pad *
パッド	20 dB
ゲイン	+10 dB to +60 dB
入力インピーダンス	pad off: 5.5k Ohm, leg to ground
	pad on: 3.8k Ohm, leg to ground
EIN	– 126 dBu typ (Max gain, 150 ohm source, 20 Hz – 20 kHz BW, unweighted) *
A/D	24-bit, delta sigma

AO16 アナログ・アウトプット・カード

AO16 アナログ・アウトプット・カード	
コネクタ（x16）	XLR3 – M, balanced
最大出力レベル	+24 dBu *
出力インピーダンス	50 ohm, leg to ground
D/A	24-bit, delta sigma, 128x oversampling

* 0 dBu = 0.775 V rms

使用するシステムに別の種類の I/O カードがある場合は、その I/O オプションに付属のガイドをお読みください。

FOH I/O

トークバック・インプット	
コネクタ	XLR3-F
ファンタム電源	+15V @ 6mA (switchable)
感度	– 2 to – 32 dBu (variable in 6 gain steps)
入力インピーダンス	4k Ohm

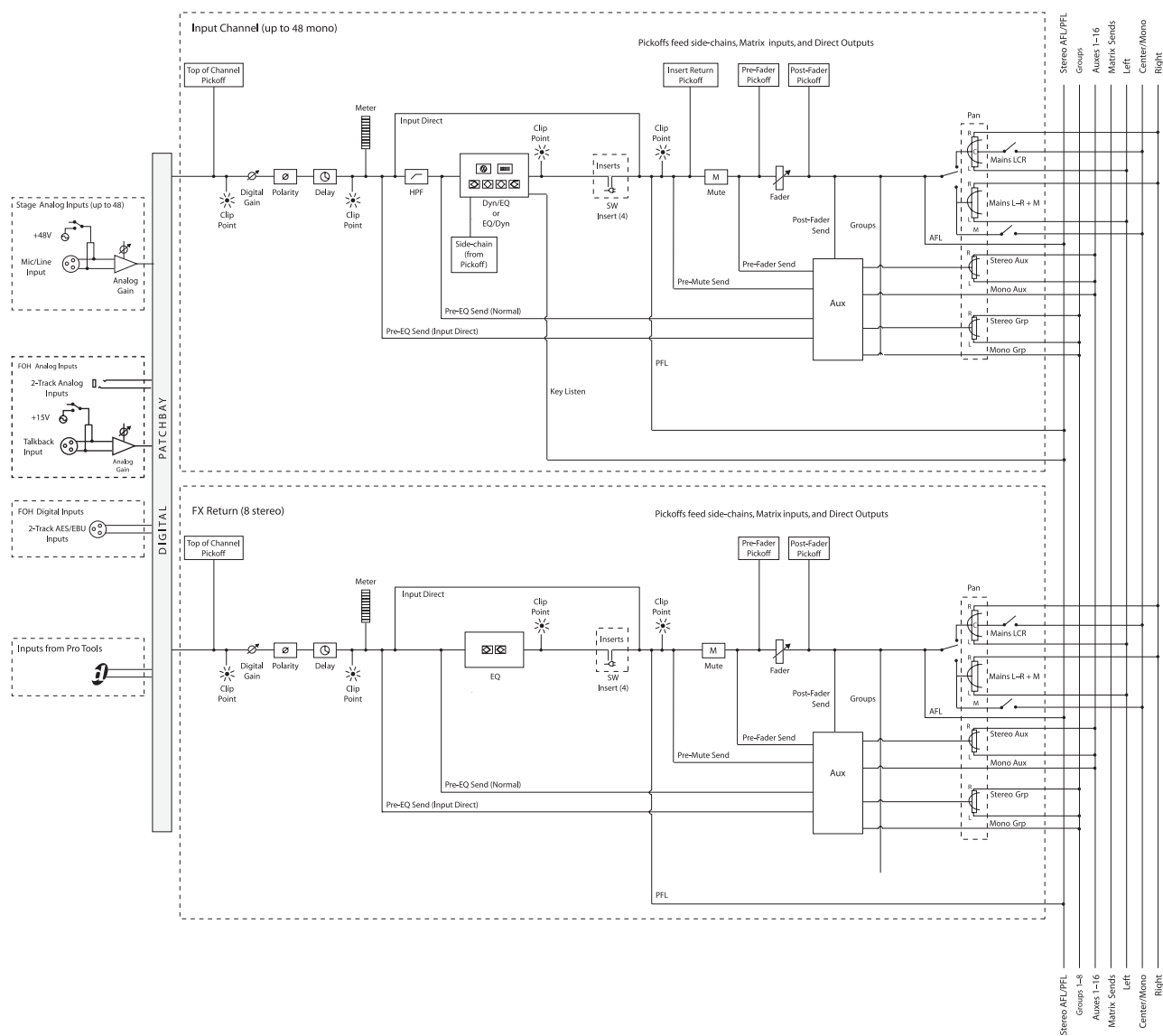
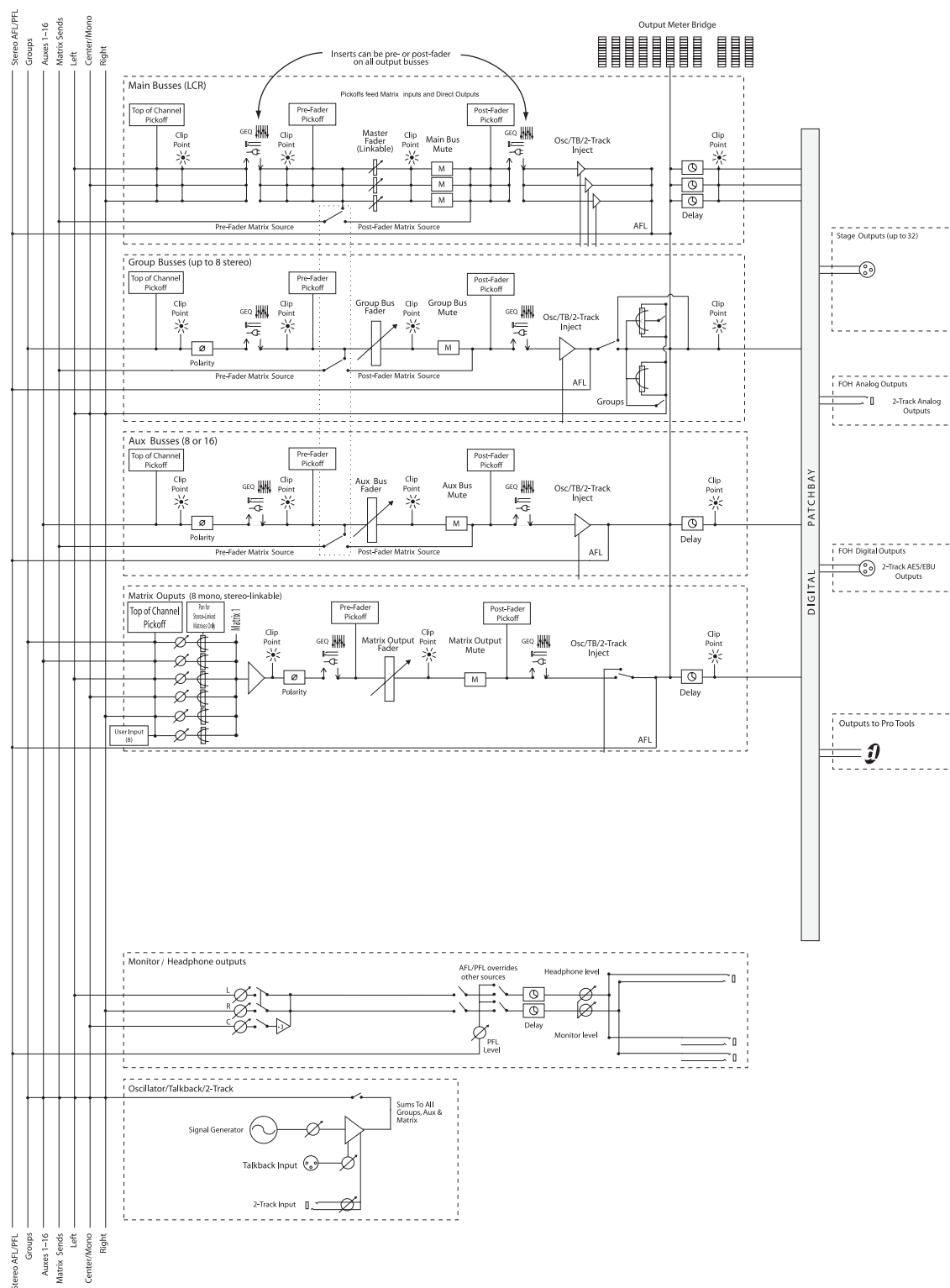
2- トラック・アナログ・インプット	
コネクタ	1/4-inch TRS
最大入力レベル	+24 dBu
入力インピーダンス	10k Ohms

2- トラック・アナログ・アウトプット	
コネクタ	1/4-inch TRS
最大出力レベル	+24 dBu
出力インピーダンス	50 ohms

2- トラック・デジタル AES インプット	
コネクタ	XLR3-F
フォーマット	AES/EBU
ワード長	24-bit
サンプルレート	48 kHz
サンプルレート変換	3:1 ratio

2- トラック・デジタル AES アウトプット	
コネクタ	XLR3-M
フォーマット	AES/EBU
ワード長	24-bit
サンプルレート	48 kHz
ディザリング	No
チャンネル・ステータス情報	Pro, Audio 48K, No Emphasis

第 27 章：シグナル・フロー図

VENUE SC48 のインプット・シグナル・フロー図

VENUE SC48 のアウトプット・シグナル・フロー図

第 28 章：トラブルシューティング

この章では、トラブルシューティングと問題解決法について説明します。以下に、よくある質問に答えるための問題とその解決方法の表、画面のテキスト・メッセージの意味、詳細の参照先を示します。

問題解決方法

以下の表では、VENUE システムの操作中に起き得る問題とエラー・メッセージおよびその解決方法を示します。

図 29. エラーとメッセージのトラブルシューティング

症状またはメッセージ	考えられる原因	解決方法
フェーダー、スイッチ、チャンネル、デバイス		
フェーダーが動かない。	起動時のキャリブレーション中に障害物に当たった。	[Options]>[Devices] ページのフェーダーが動かないユニットを右クリックし、[Reset] を選択してユニットをリセットする。リセットは、予期せぬゲイン変更を避けるため、できるだけ演奏が行なわれていないときに実行する。詳しくは、230 ページの「ハードウェア・モニター・ウィンドウ」を参照。
フェーダーとミュートだけが機能している。	バックアップ・パーソナリティーが適用されている。	システムが復帰するのを待ち、画面の指示に従って操作を再開する（228 ページの「通常の操作を再開する」参照）。
チャンネル・メーターのステレオ LED が点滅している。	ステレオ信号の間に 12 dB 以上の差があることを示している。	ソース・レベルまたはインプット・ゲインをトリムしてバランスをとる。
ACS で AUX のパンが操作できない。	AUX のパンがチャンネル・パンに従うよう設定されている。	[Options]>[Busses] ページで、[Follows Channel Pan] オプションを選択する。チャンネル・パンとは別に操作する AUX を選択解除する。
起動と再起動		
システム障害が起き、システムが再起動し、[Resume Operations] ダイアログが表示された。	VENUE D-Show のシステム・ソフトウェアが強制的に再起動され、バックアップ・パーソナリティが適用されている。	バックアップ・パーソナリティが適用されている間は、使用可能な機能だけでミキシングを続ける（227 ページの「システム障害の場合」参照）。再起動後は、画面の指示に従って操作を回復させる（228 ページの「通常の操作を再開する」参照）。
障害が繰り返して発生する。	互換性のないプラグイン、データ・ファイルまたはアプリケーション・ソフトウェアの損傷、またはハードウェアのエラー。	最新のバージョンを使用しているかどうか、すべてのプラグインをチェックする（メーカーに確認する）。特定のプラグインを使用したときだけ障害が起きる場合は、そのプラグインをオフにしてみる。問題の原因となっているプラグインを再インストールしてみる。 特定のショー・ファイルが障害の原因になっていないか調べる。もしそうであれば、そのファイルを削除し、引き続き問題が発生するかどうか確認する。詳しくは、229 ページの「ソフト・リセットを実行する」参照。 [Options]>[System Config] ページでコンソールをクリアし、引き続き問題が発生するかどうか確認する。 必要に応じて、D-Show ソフトウェアを再インストールする（231 ページの「更新または再インストール」参照）。 システムのハードディスクやシステム・ソフトウェアが疑わしい場合は、システム全体を復元する（231 ページの「システムの完全な復元」参照）。 すべての機器の電源を切り、すべてのカードとケーブルの接続および電源をチェックする。

図 29. エラーとメッセージのトラブルシューティング

症状またはメッセージ	考えられる原因	解決方法
プラグイン		
プラグイン・ラックの再初期化が必要。	ラックがオフラインになっている。バックアップ・パーソナリティが適用されるとラックがオフラインになるが、その原因がプラグインまたは DSP ホストの障害による場合。	画面の指示に従ってラックをリセットする（228 ページの「プラグイン・ラックの再初期化」参照）。
1 つまたは複数のプラグインが使用できない。	ロードしたショーにアサインされているプラグインが、システムにインストールされていない。	そのプラグインがあれば、インストールする（143 ページの「プラグインのインストールとオーソライズ」参照）。 そのプラグインを削除または置換するか、別のショー・ファイルをロードする。
	プラグインが未対応で、障害の原因となっている。	最新のバージョンを使用しているかどうか、すべてのプラグインをチェックする。[Options]>[Plug-Ins] ページを表示してプラグインをクリックするとバージョン番号が表示される。 プラグインを 1 つ 1 つオフにしてみて、問題が解決するかどうか確認する（146 ページの「インストールしたプラグインのオンとオフ」参照）。
システムが起動または再起動する度に、プラグインのオーソリゼーション・ダイアログが表示される。	正式な使用にはオーソリゼーションが必要なプラグインがインストールされている。	[Quit] をクリックしてオーソリゼーション・ダイアログを閉じ、起動を続ける（そのプラグインは使用できない）。 [Try] をクリックして、プラグインをデモ・モードで使用する。 iLok を使ってプラグインをオーソライズするときは、[Authorize] をクリックする。（143 ページの「プラグインのインストールとオーソライズ」参照。）
	プラグインの試用期間が終了した。	オーソリゼーション・ダイアログに表示されたプラグインをアンインストールする（144 ページの「プラグインを削除する」参照）。
エラー・メッセージ		
1 つまたは複数のユニットが機能していない。	接続不良または接続もれ。	すべてのケーブルと接続をチェックする。メインユニットとサイドカーの接続に、デジタル用の XLR ケーブルが使用されていることを確認する (VENUE D-Show システムのみ)。 最後のサイドカーが正しくターミネートされているかチェックする (元の D-Show システムのみ)。
	ユニットをリセットする必要がある。	[Options]>[Devices] ページでそのコンポーネントをリセットする。必要に応じて、VENUE システムを再起動する。
プラグイン・ラックをリセットする必要がある。	バックアップ・パーソナリティーが適用されたためラックがオフラインになった、プラグインが機能していない、DSP エンジンをリセットする必要生じたなど。	画面の指示に従ってラックをリセットする（228 ページの「プラグイン・ラックの再初期化」参照）。
電源アラート	電源が機能していないか接続されていない。 電源のジャンパー・スイッチが正しく設定されていない。	[Review] をクリックして [Options]>[Devices] ページを表示する。必要に応じてユニットをリセットする（230 ページの「ハードウェア・モニター・ウィンドウ」参照）。
コントロール・サーフェス変更。 （VENUE D-Show システムのみ）	ユニットのバス ID を変更した、またはコンソールやサイドカーを追加した。	クリックしてメッセージをクリアする。ユニットのバス ID をチェックして、インプット・チャンネル・ストリップが正しく配置されていることを認する。

図 29. エラーとメッセージのトラブルシューティング

症状またはメッセージ	考えられる原因	解決方法
日付＆時間チェック。	システムの時計が現在の日付と時間になっているか確認する。	[Options]>[Misc] ページでシステムの時間をチェックしてリセットする。システムの時間が正しく設定されていないと、データ転送やプラグインのオソリゼーションができません。 時計の問題が続くようであれば、電池を交換してみる。
サンプルレート変換アラート SRC OFF LED の点滅（DSI オプションのみ）	デジタル・インプットでサンプルレートの不一致またはクロックの欠損が発生している。	緊急の措置は不要。自動サンプルレート変換によってデジタル・スループットが維持されるので、後で設定や D-Show と外部のデジタル機器との接続確認する。デジタル接続と同期について詳しくは、13 ページの「デジタル・インプットとサンプルレート変換について」を参照。
ハードウェア・モニター・アラート	システムに、ハードウェア仕様を上回って（または下回って）実行されているハードウェア・コンポーネントがある。	[HW Monitor] をクリックして、ディバイスのハードウェア・モニター・ウィンドウを表示する。230 ページの「ハードウェア・モニター・ウィンドウ」参照。

システム障害の場合

VENUE システムには、オーディオの中断を防ぐための予備ルーチンや二重ルーチンがあります。これらには、障害が起きたときもミキシングを続けり、ソフトウェアやハードウェア・コンポーネントのリセットやシステム・ソフトウェアの再インストールを行なう機能があります。

最大の保護として、二重電源があります。1 つまたは複数の VENUE ハードウェア・ラックを利用するシステムでは、操作が中断されないようシステムの通信をバックアップする 2 重スネーク・オプションがあります。

ミックスのコントロールを維持する

システム障害が起きた場合、またはシステムをリセットや再起動した場合、VENUE D-Show ソフトウェアは自動的にバックアップ・モードになり、オーィオのスループットおよび必要不可欠なミキシング機能を維持します。

バックアップ・パーソナリティーが適用されると、画面にダイアログが表示されます。システムはバックグラウンドでリセットを開始しますが、基本的なミキシング行なうためのフェーダーとミュート・スイッチは引き続き使用できます。プラグインはオーディオの処理を続けますが、リセットが完了するまでパラメータの変更等はできません。

引き続き使用できる機能

以下の機能は、バックアップ・パーソナリティーが適用されている間も使用できます。

- インプット・チャンネルの配置（バンク A–D）：レベル操作とミュート。（FX リターンは、インプット・チャンネルとは別に配置する。）
- FX リターンの配置：レベル操作とミュート。
- アウトプット・フェーダーの配置：レベル操作とミュート。
- VCA マスターと VCA ミュートの操作、VCA の操作の VCA グループ・メンバーへの反映。
- LCD ディスプレイへのフェーダー名の表示。
- チャンネル・インプット・メーターの入力信号表示とアサイナブル・メーターのバス出力表示。メーターブリッジのメーター・モード選択ボタンは使用可（設定によっては、メーター・モードは自動的にアウトプットの選択に従わない）。
- すべてのインプット・チャンネルのコンプレッサーとゲートのメーターは機能（ただし、コンプレッサー・インとゲート・インのスイッチは使用可）。
- メーターブリッジのシステム・ステータス LED がオフになる（VENUE D-Show と Profile のみ）
- インプットとアウトプットすべてのチャンネル・セレクトはオフ。
- ミュート・グループ・マスターを切り替え、その作用を確認。
- すべての LCD ディスプレイが（オレンジ色に）点灯。
- ニア・フィールド・モニターとヘッドフォン・レベルの操作。

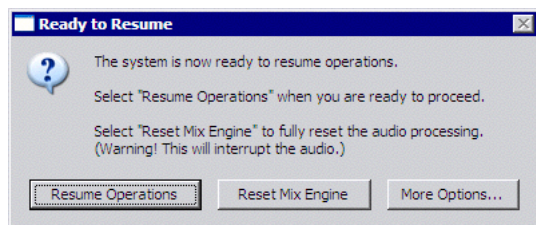
使用できない機能

以下の機能は、バックアップ・パーソナリティーが適用されている間は使用できません。

- ACS の使用

- フェーダーとミュート以外のパラメータの変更（AUX など）。
- ソロやソロ・イン・プレース。
- インプットやアウトプットのルーティングの変更、インプットの順序の変更。
- ステレオのリンクまたはリンク解除。
- チャンネル・コントロールとフレックス・チャンネル
- バスやグループのアサインメントの変更、グループ・スピル
- VCA メンバの変更、VCA スピル、VCA メンバ表示
- 名前の変更、ファイル管理機能。
- オプション画面のシステム・パラメータの変更。
- フェーダーの GEQ の操作（GEQ はバックアップ・モードでオーディオの処理を続ける）
- プラグインのパラメータの操作。
- メーターを除く LED インジケータすべて。アウトプット・フェーダーの CAL は消灯。

通常の操作を再開する
（バックアップ・パーソナリティーを解除する）

システムが復帰し、通常の状態に戻れる準備ができたら [Ready to Resume] ダイアログが画面に表示されます。

[Ready to Resume] ダイアログ

このダイアログで、通常の機能をいつどうのように復帰させるかを選択します。以下の説明のとおり、リセットや診断などのユーティリティー機能もあります。

この処理はオーディオのスループットを中断する可能性がありますので、曲間や休憩など演奏が行なわれていないときに行なってください。

操作再開（Resume Operations）：演奏の合間を待って通常の操作を再開するときは、このオプションを選択します。

ミックス・エンジンをリセット（Reset Mix Engines）：フル・システム・リセットを行なうときは、このオプションを選択します。プラグイン・ラックを含むすべての操作が元通り行なえるようになります。操作を再開する最も簡単な方法ですが、オーディオを中断する可能性があります。

オプション（More Options）：コンソールのクリア（リセット）やハードウェアの診断を実行するときは、このオプションを選択します。

操作再開

このオプションは操作再開の処理を開始しますが、プラグイン・ラックの再初期化は後で行なうことができます。

操作再開の処理を開始するには：

1 [Resume Operations] をクリックします。コンソールは、すべてのパラメータと構成の設定をリセットします。リセットが完了すると、プラグイン・ラクのリセット・ダイアログが表示され、プラグイン・ラックの再初期化が行なえるようになります。

2 プラグイン・ラックをリセットします（次項参照）。

プラグイン・ラックの再初期化

操作再開の処理が行なわれると、プラグイン・ラックはオフラインになります。プラグイン・ラックがオフラインになったときは、再初期化を行なわないと通常の操作ができません。

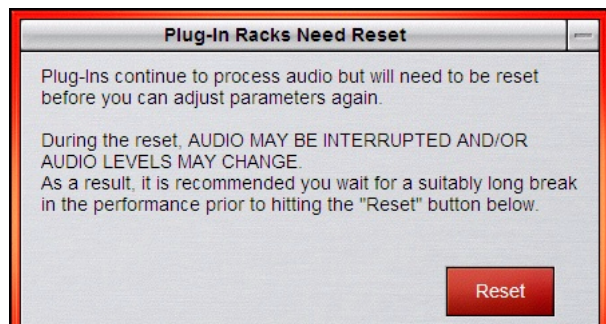
⚠ *演奏の合間など、まったく信号が通っていない状態になるまでは、ラックをリセットしないでください。これは、クロスオーバーやゲイン減衰のプラグインを使用しているときに特に重要です。*

操作を再開するときは、以下の条件が適用されます。

- ラックがオフラインになったときは、インプット・チャンネルと FX リターン上のプラグインは、その時点の設定をもとにオーディオの処理を続けす。
- アウトプット・チャンネルとバス上のプラグインはミュートされます。
- ラックが完全に再初期化されるまで、プラグインの設定を変更することはできません。
- ラックの再初期化が開始されると、プラグインは使用できなくなり、オーディオの処理は行なわれません。
- 再初期化中、最後にロードしたショー・ファイルに従ってプラグインがラックにロードされます。プラグイン・ラックはオフの状態です。
- すべてのプラグインがロードされ、ラックが初期化されると、ラックをオンラインにするためのダイアログが表示されます。これは、プラグインの操作再開処理を行なうとオーディオが影響を受ける可能性があるため、注意を促すものです。

ラックをオンラインにすると、プラグインがオーディオの処理を再開し、すべてのパラメータの操作が可能になります。

ラックを再初期化（リセット）するには：

1 プラグイン・ラックのリセット・ダイアログで、[Reset] をクリックしてプラグイン・ラックの再初期化の準備を開始します。

プラグイン・ラックをリセットする

この処理が完了すると、プラグイン・ラックの準備が整ったことを示すダイアログが表示されます。

2 [Use Racks] をクリックし､ラックを再初期化します。画面に進行状況が表示されます。この処理が完了すると、コンソールとすべてのプラグインが通り操作できます。

ミックス・エンジンをリセット（Reset Mix Engines）

フル・システム・リセットを行なうときは、このオプションを選択します。[Reset Mix Engines] は、コンソール、設定、プラグイン・ラックすべての作再開を自動的に行ないます。

⚠ *この処理は、オーディオを中断したり、レベルを変えることがあります。*

ミックス・エンジンとすべての操作をただちにリセットするには：

- [Reset Mix Engines] をクリックします。

操作が自動的に再開されます。注意や確認のためのダイアログは表示されません。

その他のオプション

コンソールのクリアや DigiTest（ハードウェアの診断）の起動を行ないます。

その他のオプションを選択するには：

- [More Options] をクリックします。

ダイアログに以下のオプションが表示されます。

コンソールをクリア

- [Clear Console] をクリックすると、すべてのチャンネルのパラメータが出荷時の設定にリセットされます。

DigiTest 起動（Run DigiTest）

DigiTest は、VENUE システム用のハードウェア診断ソフトウェアです。DigiTest は、Digidesign の技術者に求められたときや特定のハードウェアに関する問を診断するときにのみ使用してください。

ソフト・リセットを実行する

VENUE システムのリセットが必要なときは、以下を行ないます。

システムを再起動するには：

1 [Options] > [System] ページへ移動します。

2 Default（Alt）を押さえ、[SHUT DOWN] ボタンをクリックします。

システムを再起動しても問題が解決しないときは、他のハードウェア・コンポーネントのリセット、互換性のないプラグインの特定と削除、VENUE D-Show ソフトウェアの再インストールなどが必要な場合があります。

その他のリセット・オプション

システムの再起動中にショートカットを使用すると、以下のことが行なえます。

- 現在のショーの設定のバックアップをとり、コンソールをクリアすることができます。自動的に保存された設定が損傷しているかも知れない場合は、このオプションを使用します。システムを復元することなく、現在の設定を保存して、コンソールをクリアします。

  または

- Explorer で起動し、手動でソフトウェア・コンポーネントを調べます。起動時に問題が起きたり、再起動しても問題が解決しない場合は、このオプョンを使用します。

コンソールのバックアップとクリア

再起動時にコンソールのバックアップとクリアを行なうには：

1 システムを起動または再起動します。

2 起動中の画面を見てください。カーソルが表示されたら、VENUE D-Show ソフトウェアのロゴが表示される前にコンピュータのキーボードの C キーを押えます。C キーを押さえたままにしておきます（キーを繰り返し押さないでください)。

3 コンソールのバックアップとクリアを行なうか、通常通り設定をロードするかを選択するダイアログが表示されます。

C キーを押さえるのが早すぎると、このダイアログが表示される代わりに、USB キーボードのリセットが行なわれます。ダイアログが表示されないきは、再起動し直してください。

Explorer で起動

Explorer でシステムを起動（VENUE D-Show ソフトウェアをバイパス）するには：

1 必要に応じて、システムを起動または再起動します。

2 起動中の画面を見てください。カーソルが表示されたら、VENUE D-Show ソフトウェアのロゴが表示される前にコンピュータのキーボードの E キーを押えます。Explorer のデスクトップが表示されるまで、E キーを押さえたままにしておきます（キーを繰り返し押さないでください）。

3 Explorer では、疑わしいデータ・ファイルやプラグインの検索と削除、その他のファイル管理のタスクが実行できます。

コンピュータやファイルのトラブルシューティングの方法がわからない方は、Digidesign の VENUE カスタマー・サービスにご連絡ください。

ハードウェア・モニター・ウィンドウ

VENUE システムには、ハードウェア・コンポーネントのパフォーマンスの閲覧とモニタリングができるハードウェア・モニター・ウィンドウがあります。

ハードウェア・モニター・ウィンドウは、スタンドアローン・バージョンの VENUE D-Show ソフトウェアでは使用できません。

ハードウェア・モニター・ウィンドウを使用する

以下のいずれかを行なって、ハードウェア・モニター・ウィンドウを表示します。

- Ctrl+Shift+M を押すと、いつでも [Hardware Monitoring] ウィンドウが開きます。
- [Options]>[Devices] ページで SC48 を右クリックし、ポップアップメニューの [Hardware Monitoring] を選択します。選択した機器の [Hardware Monitoring] ウィンドウができます。
- 画面に [Hardware Monitoring Alert] ダイアログが表示された場合は、[Show Hardware Monitor] をクリックします。問題のある機器についてのハードウェア・モニー・アラート・ダイアログが自動的に表示され、この機器が仕様を満たしていないことを示します。

ハードウェア・モニター・アラート・ウィンドウは、1 つの機器につき 1 度しか表示されません (この機器で問題が検知された場合)。

以下はハードウェア・モニター・アラートの例です。

ハードウェア・モニター・アラート

お使いのシステムのコンポーネントに問題が発生した場合には、Digidesign VENUE カスタマー・サービスによるトラブルシューティングの際に役立つ情報を、[Hardware Monitoring] ウィンドウから得ることができます。

ハードウェア・コンポーネントをリセットする

（VENUE Profile と D-Show システムのみ）

VENUE のハードウェアは、[Options]>[Devices] ページを操作するか、電源を入れ直すことでリセットできます。リセットは、ハードウェア・モニター・アラート・ダイアログが表示されたときか、接続されている機器が他のコンポーネントとコミュニケーションを行なっていないときに行なってくだい。

表示

ハードウェアが故障したり、使用できない状態のときは、システム・ソフトウェアがエラー・メッセージを表示します。

システムは、最後に使用したときのハードウェア構成を記憶しています。次の起動時に検知できないユニットがあれば、そのユニットは [Options]>[Devices] ページに灰色で表示されます。同時に、システムはそのユニットが見つからない旨のエラー・メッセージを表示します。そのユニットが必ないときは、そのユニットを右クリックし [Forget] を選択します。

システムのハードウェアをリセットするには：

1 システムを設定モードにします。

2 [Options] ページの [Devices] タブをクリックします。

3 表示されたハードウェア・コンポーネントの 1 つを右クリックします。

- コンソール
- インプット・セクション
- ACS セクション
- アウトプット・セクション

4 [Reset] を選択します。

[Options]>[Devices] ページでユニットをリセットする

システム復元 CD を使ってシステムを更新または復旧する

各システムには、システム復元 CD（System Restore CD）が 1 枚付属しています。システム復元 CD のソフトウェア・インストーラーを使用すると、システムの更新または復元ができます。

更新または再インストール 更新または再インストールを行なうと Digidesign のソフトウェア (工場出荷時インストール済みプラグイン用の新しいインストーラを含みます) は新しなりますが、保存されているショーやプリセットはそのまま維持されます。このオプションは、システム・ソフトウェアやファームウェアの更新、システム・ソフトウェアや工場出荷時インストール済みプラグイン用インストーラの再インストールに使用します。

出荷時にインストールされている VENUE D-Show のプラグインは、[Options]>[Plug-Ins] ページから直ちに再インストールできます。[Options]>[Plug-Ins] ページでインストールできないプラグインは、それぞれのインストーラ・ディスクから再インストールする必要があります。

システムの完全な復元 システムの完全な復元は、システムを完全にアンインストールしてから、新たにソフトウェアをインストールします。データ・フォルダやファイルもすべて削除されます。システム復元を行なうときは、必要なデータの保存を必ず行なってください。出荷時にインストールされているプラグインのインストラは、システム復元の一部として使用できるようになります。その他のプラグインは、それぞれのインストーラ・ディスクから再インストールる必要があります。

システム復元 CD とプラグイン・インストーラーの CD は、常にシステムといっしょに保管してください。

システム復旧 CD を使ってシステムの起動、更新、復元を行なうには：

1 アウトプット、スピーカー、パワー・アンプがミュートされていることを確認します。

2 VENUEシステムのCD-ROMドライブへ[System Restore]CDを挿入します。

3 [Options] > [System] ページへ移動します。

4 [SHUT DOWN] ボタンを Alt- クリックします。

5 以下が起きるまでキーボードの F10 を押さえます。

- システム復旧 CD からシステムが起動を開始した場合は、ステップ 4 に移ります。
- 復旧 CD のテキスト画面が表示された場合は、F10 キーを放してから上下矢印キーを使って CD ドライブを選択し、Enter キーを押します。これで、システム復旧 CD からシステムが起動します。ステップ 4 に移ります。

USB キーボードによっては、F10 を繰り返し押す必要があります。

6 以下のいずれかを行って、システム・ソフトウェアの更新または復旧を行ないます。

- ショー・ファイルとプリセットファイルをシステムに残したままシステム・ソフトウェアをアップデートするには、「u」(小文字) を押します。更新を確認する画面で、Shift+U(大文字) を押します。画面の指示に従ってインストレーションを開始します。

または

- システムの完全な復旧を行う (システムのファイルすべてを完全に削除する) には、「r」(小文字) を押します (または P を押すと、元の画面に戻りま)。復旧を確認するダイアログが表示されたら、Shift+R を押します。画面の指示に従ってシステムの復旧を行います。

7 [Ready to Resume] ダイアログでオプションを選択します（228 ページの「通常の操作を再開する」参照)。プラグインやオーソリゼーションに関する画面の指示に従います。

8 CD-ROM ドライブから [System Restore] を取り出します。

9 必要に応じて、インストーラ・ディスクでプラグインを再インストールします。

システム・ソフトウェアをアップデートした後、プラグインを再インストールする前により新しいバージョンがないか確認してください。プラグインの更新バージョンを使用できる場合は、インストーラ CD-ROM でこれをインストールします。

ソフトウェアを変更せずに操作を取り消すには：

・ E を押して、復元画面を解除します。システムが現在インストールされているバージョンで起動を再開します。

システムの更新や復旧を取り消すと、容量に関するインストレーション・エラーが起きる場合があります。この場合は、システムの復旧処理をもう一度行い、1 回で完了させます。

ファームウェアを更新する

システムの更新または復旧中に、システムは新しいファームウェアをチェックします。システム復旧 CD に新しいファームウェアがあると、そのファームウェアがシステムの起動時にインストールさます。

システムの復旧後にプラグインを再インストールする

システム復元 CD がインストールするのは、システム・ソフトウェアと工場出荷時インストール済みプラグインのインストーラだけです。DigiRack プグイン、Digidesign やその開発パートナーのプラグインは、別途再インストールする必要があります。(工場出荷時にインストールされたプラグインは、[Previous Installs] セレクタを使用して、システムの復旧後すぐに再インストールができます。その他のプラグインは完全に再インストールする必要があります)。

プラグインの再インストール方法については、第 19 章の「プラグイン」をお読みください。

第 VII 部：リファレンス

第 29 章 : コンソールのリファレンス

この章では、VENUE SC48 コンソールの GPI ポートとその性能を説明します。

GPI（General Purpose Interface）

GPI インプットの仕様

9- ピンのメスの DB9 コネクタが、合計 2 つの GPI インプットと 2 つの GPI アウトプットを提供します。

- インプットはプルアップを使ったロジック入力です。ロジック出力またはグラウンドに対するコンタクト・クロージャによって動作します。
- 入力信号の範囲は 0 ～ 5.5V です。インプットは ESD 保護されています。
- 入力信号には標準的な TTL ロジック・レベルが使用されています。0.8V 以下はロー、2.0V 以上はハイです。
- インプットは 5V TTL (74LS シリーズなど)、5V CMOS (74HC シリーズなど)、3.3V CMOS (74LVC シリーズなど) に対応します。
- インプットは、内部の 5K オームの抵抗を通じて +5V にプルアップできます。
- すべてのインプットは、AC 保護接地に接続されている同じ内部グラウンドを基準としています。

GPI コネクタ・ピン・アサインメント

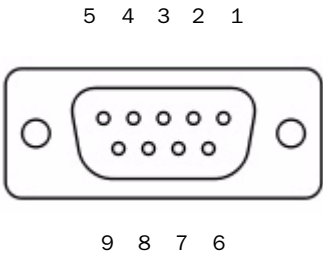
SC48 の GPI ポートは、2 つの GPI インプットと 2 つの GPI アウトプットを提供するメスの DB9 コネクタです。

DB9 インプット・コネクタ・ピン・アサインメント

ピン番号	機能	説明
1	インプット 1	プルアップを使用したロジック・レベル (TTL、CMOS) インプット
2	インプット 2	プルアップを使用したロジック・レベル (TTL、CMOS) インプット
3, 8	アウトプット 1	フローティング方式のコンタクト・クロージャ・アウトプット
4, 9	アウトプット 2	フローティング方式のコンタクト・クロージャ・アウトプット
5, 6, 7	グラウンド	すべてのグラウンド・ピンは、内部で互いに接続されている

GPI コネクタのピンアウト

5 4 3 2 1

9 8 7 6

VENUE SC48 の DB9 GPI ポートのピンアウト（コンソールの後から見た）

GPI アウトプットの仕様

VENUE SC48 の GPI コネクタは、2 つのインプットに加えて合計 2 つの GPI アウトプットを提供します。

- アウトプットは、絶縁されているフローティング方式によるリレー・コンタクトです (コンタクト クロージャ)。
- スイッチ電圧は、最大 200V、0.5A です。
- 保護接地およびシャーシ接地におけるスイッチ電圧は、最大 300V です。

VENUE の GPI アウトプットは、最大 500 mA を切り替えられます。短時間の電流サージに対しても同様です。容量ランプや白熱灯を点灯すると、この限界値を上回る場合があります。白熱灯を初めて点灯する際には、定常状態の 10 倍の電流が流れることがあります。このため、こうしたランプは GPI アウトプットの負荷としては適切ではなく、2 次リレーで制御する必要があります。

GPI アウトプットのアース接続

GPI アウトプットは、絶縁されたコンタクト・クロージャ型です。各 GPI アウトプットには、一対のピンが使用されます。これらのピンの組は、スッチの開と閉の 2 つを表しています。信号をアース接続するには、一方のピンをグラウンドに、他方を制御する信号に配線します。

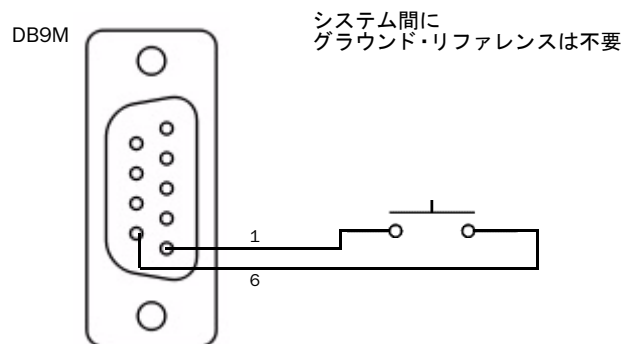
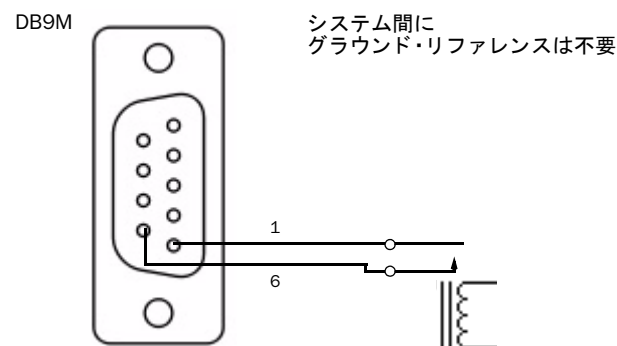
GPI 配線図

以下の図は、一般的な GPI のピンアウトと配線の例です。

すべて DB25 コネクタの後 (はんだ面) から見た図です。

GPI インプットの例

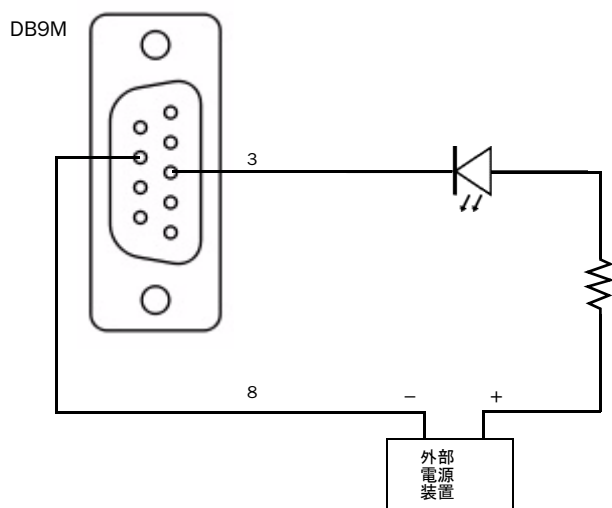
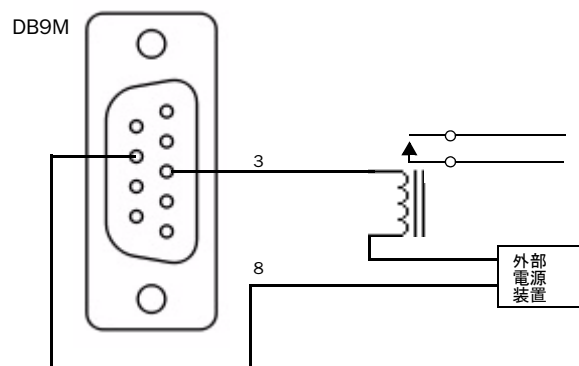
以下の図は、お客様が用意したオスの DB9 コネクタを VENUE SC48 のメスの GPI コネクタに接続する場合の簡単な配線例です。

スイッチを配線して GPI を操作する

リレーを配線して GPI を操作する

ロジック信号を配線して GPI を操作する

GPI アウトプットの例

以下の図は、お客様が用意したオスの DB9 コネクタを VENUE SC48 のメスの GPI コネクタに接続する場合の簡単な配線例です。

GPI アウトプットで外部電源 LED を操作する

GPI アウトプットでロジック入力を操作する

GPI アウトプットで外部電源を使用したリレーを操作する

第 30 章 : FWx

VENUE SC48 には、VENUE FWx FireWire レコーディング / プレイバック・カードが付属しています。FWx カードは、Digidesign® Pro Tools® LE システムと VENUE システムを統合し、ライブ演奏のレコーディングやライブでの Pro Tools トラックのプレイバックを可能にします 。

FWx を使って Pro Tools のレコーディングとプレイバックの機能を VENUE システムと組み合わせることにより、レコーディングしたリハーサルや本番のマチ・トラックをプレイバックして、スタッフにシステムの使い方を学ばせたり、バンドやクルーなしでミキシングを練習することができます。

FWx の性能と機能

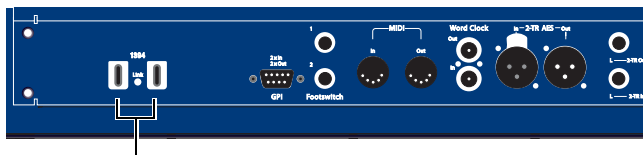
FWx には以下の機能があります。

- VENUE システムと Pro Tools LE を使っているコンピュータとのデジタル接続（24 ビット、48 kHz）
- 最大 18 チャンネルのデジタル・オーディオの Pro Tools へのレコーディング
- 最大 18 トラックの Pro Tools のプレイバック
- Pro Tools LE は Windows XP、Vista、Mac OS X に対応
- 標準の FireWire ケーブルによる接続

VENUE SC48 は、HDx カードには対応していません。

FWx のコンポーネント

VENUE SC48 の FWx のコンポーネントには、以下のアイテムが付属しています。

- FWx カードとリボン・ケーブル（工場で SC48 にインストール済み）
- Pro Tools LE インストーラー・ディスク
- Digidesign オンライン登録カード
- FireWire ケーブル（6- ピン /6- ピン 1394）

FWx 用 FireWire ポート

SC48 のバックパネル

FWx に対する Pro Tools LE の必要条件

FWx オプションを VENUE システムにインストールして使うためには以下が必要です。

- Windows XP、Vista、または Mac OS X を稼動している FireWire 対応コンピュータ。
- Pro Tools LE のバージョン 6.7 以降（Windows）またはバージョン 6.9.2 以降（Mac）。Digidesign の Pro Tools LE 用ハードウェアは必要ありません。

必要条件について詳しくは、Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com）をご覧ください 。

互換性

Digidesign は、Digidesign が動作確認を行ったハードウェアとソフトウェアに対してのみ互換性を保証し、サポートを行います。

Digidesign が動作を保証するコンピュータ、オペレーティングシステム、ハードディスク、他社の機器については、Digidesign のウェブサイト（www.digidesign.com/compatibility）に掲載されている最新の一覧表をご覧ください。

Pro Tools LE をインストールする

Pro Tools LE を初めてコンピュータにインストールする場合は、VENUE SC48 に付属の Pro Tools LE インストーラを使ってすべてのソフトウェアと FWx のレコーディング / プレイバック用ドライバをインストールしてください。

Pro Tools LE ソフトウェアのインストールとオーソライズおよび Pro Tools システムの設定の手順については、Pro Tools インストーラー・ディスクに収録されている「003 & 003 Rack セットアップ・ガイド」をお読みください。

FWx と Pro Tools LE の旧バージョンを使う

VENUE SC48 には、Pro Tools LE ソフトウェアの最新バージョンが付属しています。付属のバージョンを使用すると、FWx 用のすべてのソフトウェア（ドラバ）がを確実にインストールされます。

何らかの理由で Pro Tools の旧バージョンを使用しなければならない場合は、以下のとおりバージョンによってインストレーションの手順が異なりま。

Pro Tools 7.1.1 以降 他のインストレーションは必要ありません。Pro Tools 7.1.1 以降では、Pro Tools の FWx 用ソフトウェア・ドライバが自動的にインストールされます。

Pro Tools 6.7–7.1.0 Pro Tools の FWx 用ソフトウェア・ドライバを手動でインストールする必要があります。インストールの手順は DVD ドライブ付きのコンピュータと CD-ROM ドライブ付きのコンピュータで異なります。

コンピュータに DVD ドライブが付いている場合は以下を行います。

- SC48 に付属している Pro Tools インストーラー・ディスクを使います。「003 & 003 Rack セットアップ・ガイド」の説明に従ってインストレーションと設定を行ってください。

コンピュータに DVD ドライブが付いていない場合は、Pro Tools LE インストーラ CD-ROM が必要です。

コンピュータに DVD ドライブが付いていない場合は以下を行います。

1 VENUE システムに電源を入れます。

2 FireWireケーブルの一方をSC48のFWxポートへ接続します。もう一方を Pro Tools のホスト・コンピュータの FireWire ポートへ接続します。

3 CD-ROMドライブにPro Tools LEインストーラCD-ROMを挿入します。

4 Pro Tools を起動します。起動時に Pro Tools LE が FWx を認識し、Pro Tools LE インストーラ CD-ROM から FWx のドライバを自動的にインストールします。

FWx を使う

FWx を使うとライブ演奏のレコーディングができ、あらかじめレコーディングした Pro Tools のトラックとライブ演奏をミックスすることもできます。

FWx のアウトプット（レコーディング）FWx は、Pro Tools へレコーディングするための 18 のアサイナブル・アウトプットを提供します。チャンネルをレコーディング用にアサインする方法にいては 240 ページの「FWx レコーディング用のシグナル・ルーティング」をお読みください。

FWx のインプット（プレイバック）FWx は Pro Tools のトラックをプレイバックするための 18 のアサイナブル・インプットを提供します。Pro Tools のトラックをプレイバック用にアサインす方法については 242 ページの「FWx プレイバック用のシグナル・ルーティング」をお読みください。

Pro Tools の設定

FWx カードへの接続は Pro Tools の［ハードウェア設定］ダイアログに反映され、FWx のインプットとアウトプットは Pro Tools の [I/O 設定］ダイアログとトラックの I/O セレクタに表示されます。これによってトラックのインプットとアウトプットを FWx へアサインできます。

FWx を使うときは、Pro Tools のセッションのビット・デプスとサンプルレートは 24 ビット /48 kHz に固定され、変更はできません。

Pro Tools システムの設定について詳しくは「003 & 003 Rack スタートアップ・ガイド」や「Pro Tools リファレンス・ガイド」をお読みください。

FWx レコーディング用のシグナル・ルーティング

FWx のチャンネルへは、ダイレクト・アウトプット、メイン、AUX、モノ・グループ、ステレオ・グループ、マトリックス・アウトプットなど任意のノまたはステレオのチャンネルをアサインできます。[Patchbay]>[Outputs] ページを使ってアウトプット・バスやダイレクト・アウトプットを FWx のチンネル 1-18 にルーティングしてください。

?ダイレクト・アウトプットを使うと、選択したピックオフ・ポイントからチャンネルを別々にレコーディングできます。

?メイン、AUX、グループ、マトリックスを使うと、ステレオ・メイン・ミックス、1 つまたは複数のステレオ・サブミックス、またはこれらの任意の組み合わせを FWx の最大チャンネル数までレコーディングできます。

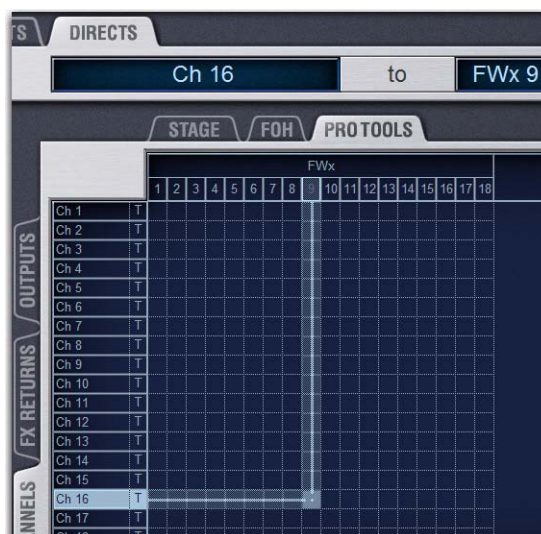
FWx を使ってレコーディングとプレイバックを行うようにパッチベイを設定している場合は、Pro Tools のトラックをレコーディング可能にする前に、ィードバック・ループが起きないようトラックのアウトプットとを確認してください。

マルチトラック・レコーディング用に複数のダイレクト・アウトプットを Pro Tools へルーティングするには：

1 パッチベイの [Directs] タブをクリックします。

2 ルーティングするチャンネルまたはバスのタブ（グリッドの左）をクリックします。

3 グリッド右上の [Pro Tools] タブをクリックし、使用できる FWx のチャンネルを表示します。

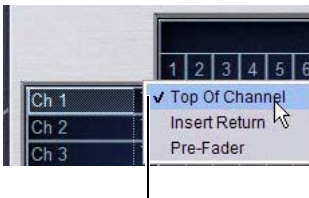
4 チャンネル・グリッドをクリックして、チャンネルまたはバス（左）を FWx のチャンネル（上）へアサインします。

ダイレクト・アウトプットを FWx のチャンネルへルーティングする

5 [Direct Out]セクションの[In]ボタンをクリックしてアクティブにし、画面上のエンコーダをドラッグしてダイレクトアウトのレベルを調整します。

[Patchbay Directs] ページでダイレクト・アウトプットをアクティブにする

6 パッチベイのピックオフ・コラムをクリックして、以下の各ダイレクト・アウトプット用ピックオフ・ソースを指定します。

- トップ・オブ・チャンネル（表示は [T]）
- プリ・フェーダー（表示は小文字の [p]）
- ポスト・フェーダー（表示は大文字の [P]）

インプット・チャンネルと FX リターン用のダイレクト・アウトプットのピックオフポイントは、[Options]>[Pickoffs] ページですべてプリ・フェーダーまたはポスト・フェーダーに設定できます。

クリックしてピックオフ･メニューを表示する

チャンネルのピックオフ・ソースを指定する

7 Pro Tools のトラックをマルチトラック・レコーディング用に設定します。

ステレオ・レコーディング用に L/R メイン・ミックスを Pro Tools へルーティングするには：

1 パッチベイの [Outputs] ページへ移動します。

2 チャンネル・グリッドの左の [Mains] タブをクリックします。

3 グリッド右上の [Pro Tools] タブをクリックし､使用できる FWx のチャンネルを表示します。

4 チャンネル・グリッドをクリックして、メインの [Left] と [Right] のアウトプットを FWx のチャンネル 1-2 にルーティングします。

レコーディング用にメイン・バスを FWx チャンネルへルーティングする

5 Pro Tools のトラックをステレオ・レコーディング用に設定します。

アウトプット・バスを使ってサブミックスを Pro Tools へルーティングするには：

1 パッチベイの [Outputs] ページへ移動します。

2 グリッドの左のメイン、AUX、グループ、またはマトリックスをクリックして使用するバスを表示します。

[Outputs] タブのアウトプット・バス用ピックオフ・ポイントは常にポスト・フェーダーです。アウトプット・バスをプリ・フェーダーでレコーディングするときは [Directs] タブを使ってピックオフ・ポイントを選択してください。

3 グリッド右上の [Pro Tools] タブをクリックし､使用できる FWx のチャンネルを表示します。

4 グリッドをクリックして、バス（左）を FWx のチャンネル（上）へアサインします。

VENUE システムは、FWx のチャンネルを使った Pro Tools でのインサート・プロセッシングには対応していません。

5 Pro Tools をレコーディング用に設定します。

FWx プレイバック用のシグナル・ルーティング

Pro Tools のチャンネルは、VENUE のインプット・チャンネルや FX リターンへルーティングできます。この機能を使うと、あらかじめレコーディングしクリック・トラックを演奏中に使ったり、Pro Tools のセッションをミックスダウンしたりできます。

[Patchbay]>[Inputs] ページを使って FWx のチャンネル 1–18 をインプット・チャンネルや FX リターンへルーティングしてください。

FWx のチャンネルをインプット・チャンネルや FX リターンへルーティングするには：

1 パッチベイの [Inputs] ページへ移動します。

2 グリッドの左のチャンネルまたは FX リターンをクリックして使用するチャンネルを表示します。

3 グリッド右上の [Pro Tools] タブをクリックし、使用できる FWx のチャンネルを表示します。

4 グリッドをクリックして FWx のチャンネルをインプット・チャンネルや FX リターンへルーティングします。

プレイバック用に FWx のチャンネルを FX リターンへルーティングする

5 必要に応じて各 FWx チャンネルにルーティングをアサインします。

- ライブ演奏のメイン・ミックスに FWx のオーディオが含まれるようメイン L/R バスへアサインします。
- サブミキシングやモニター用にグループ、AUX、またはマトリックスのバスへアサインします。

FWx のチャンネルは、どこにもアサインされていなくてもソロ・バスとヘッドフォンでモニターできます。

 フィードバック・ループを避けるため、レコーディング可能な Pro Tools のトラックへはレコーディングとプレイバックのルーティングを同時に行わいでください。

FWx レコーディングをモニターする

VENUE システムを通して Pro Tools のレコーディングをモニターするときは、2 つのインプット・チャンネルまたは FX リターンを通してメイン・ステレオミックスがプレイバックされるよう Pro Tools のシグナル・ルーティングを設定します。VENUE システムではインプットや FX リターンのシグナル・ルーィングはアサインせず、ソロを使ってレコーディングをモニターします。

FWx レコーディングをモニターするには：

1 Pro Tools でレコーディング可能なトラックのアウトプット・アサインメントが以下のとおりになっていることを確認します。

- Pro Tools がレコーディングにのみ使用されている場合は、レコーディングするトラックが FWx のチャンネル・ペアにアサインされていることを確認しす。

または

- Pro Tools をオーディオのレコーディングとプレイバックの両方に使用している場合は、フィードバック・ループが起きないようにアウトプット・ルティングを確認します。レコーディング可能なトラックがいずれかのプレイバック・トラックと同じアウトプットにアサインされていないこと確認してください。レコーディング・トラックのアウトプットは独自の FWx のチャンネル・ペアへアサインしてください。

2 パッチベイで、FWx のチャンネルをインプット・チャンネルまたは FX リターンへルーティングします。242 ページの「FWx のチャンネルをインプット・チャンネルや FX リターンへルーティングするには：」をお読みください。

3 以下のとおり、FWx レコーディング・モニター・チャンネルとしてアサインされている VENUE のチャンネルがバスやアウトプットへルーティングされいないことを確認してください。

- グループ・バス・インジケータが点灯していないことを確認してください。点灯または点滅しているインジケータがあれば押してアサインを解除てください。
- 複数のチャンネルを選択した場合は、LED が点滅して選択したチャンネルのアサインメントの状態が異なっていることを示します。
- 点滅している LED を 1 回押して、すべて同じ設定にリセットします（通常はアサインされている状態）。もう 1 回押すと、選択されているチャンネルべての状態が同時に切り替えられます。

同期とタイムコード

FWx 1394 接続は、VENUE システムと Pro Tools の間でオーディオ・データのみを送受信します。

Pro Tools を MIDI タイムコードのマスターまたはスレーブとして使いたい場合は、Pro Tools のホスト・コンピュータとの MIDI 接続が別途必要になります。Pro Tools と共に USB MIDI インターフェースを使って、そのポートを VENUE システムの MIDI イン / アウト・ポートへ接続してください。

第 31 章：ECx

VENUE SC48 には ECx イーサネット・コントロールが付属しています。ECx オプションを使うと、イーサネット・ネットワーク経由で VENUE システムをリモート・コントロールできます。これには、有線または無線の対応ネットワーク機器（別売）が必要です。

ECx の性能と機能

ECx は以下を提供します。

- クライアント・コンピュータ（ラップトップやタブレット PC を含む）からの VENUE システムのリモート・コントロール
- リモート・クライアント・コンピュータ上での VENUE D-Show ソフトウェアの正確な複製

ECx のコンポーネント

VENUE SC48 の ECx のコンポーネントには、以下のアイテムが付属しています。

- ECx コントロール（VENUE SC48 にインストール済み）
- ECx カードをクライアント・コンピュータ、無線ルーター、または無線アクセス・ポイント機器へ接続するためのイーサネット・ケーブル
- ECx イーサネット・コントロール・ソフトウェアのインストーラー CD-ROM（ECx ホスト / クライアント・ソフトウェアを含む）

システムの必要条件

VENUE SC48 の ECx を使うためには以下が必要です。

- Digidesign が動作を保証するルーターまたは無線アクセス・ポイント（WAP）機器
- Digidesign が動作を保証する Windows または Mac OS X ソフトウェアを起動しているクライアント・コンピュータおよび有線または無線のイーサネット機能。
- ECx を使った無線通信には、802.11g 対応機器を推奨。

Digidesign は、Digidesign が動作確認を行ったハードウェアとソフトウェアに対してのみ互換性を保証し、サポートを行います。

システム必要条件、Digidesign が動作を保証するコンピュータ、オペレーティングシステム、無線機器について詳しくは、以下の Digidesign のウェブサトの最新の互換情報をご覧ください。

www.digidesign.com/compatibility

ECx ホスト・ソフトウェアをインストールする

ECx ホスト・ソフトウェアは、VENUE システムとリモート・クライアント・ソフトウェアを起動しているコンピュータとの通信を可能にします。

ECx イーサネット・コントロールを使うときは、以下を行います。

- ECx ホスト・ソフトウェアを VENUE システムにインストールする。
- ECx クライアント・ソフトウェアをリモート・コンピュータにインストールする。

ECx ホスト・ソフトウェアを VENUE システムからアンインストールする必要がある場合は、244 ページの「ECx ホスト・ソフトウェアをアンインストールする」をお読みください。

ECx ホスト・ソフトウェアを再インストールする必要がある場合は（システムの復元や更新の後など）、244 ページの「ECx ホスト・ソフトウェアを再インストールする」をお読みください。

ホスト・ソフトウェアとクライアント・ソフトウェアをインストールした後は、ECx を使ったリモート操作のための VENUE システムとクライアント・ンピュータの設定について 245 ページの「ECx の設定と構成の概要」をお読みください。

ECx ホスト・ソフトウェアをインストールする

ECx イーサネット・コントロール・ソフトウェアのインストーラー・ディスクには、ECx ホスト・ソフトウェアが収録されています。このソフトウェアは、VENUE システムとリモート・クライアント・ソフトウェアを起動しているコンピュータとの通信を可能にします。

ECx ホスト・ソフトウェアを VENUE システムにインストールするには：

1 システムの CD-ROM ドライブに ECx インストーラ・ディスクを挿入します。

2 以下のいずれかの方法でシステムを設定モードにします。

- コンソール上の [Console Config] スイッチを押します。

または

- 画面右下隅の [Mode] ボックスをダブルクリックします。

3 [Options] > [System] ページに移動し、[Update] をクリックします。

4 [Yes] をクリックして VENUE D-Show ソフトウェアを終了し、インストールを開始します。

5 インストレーションが完了すると、システムが再起動します。

VENUE システムの更新や復元を行ったときは、ECx ホスト・ソフトウェアを再インストールする必要があります。244 ページの「ECx ホスト・ソフトウェアを再インストールする」をお読みください。

ECx クライアント・ソフトウェアをインストールする

ECx イーサネット・コントロール・ソフトウェアのインストーラー CD-ROM には、Windows 用と Mac 用のリモート・コントロール・アプリケーションが収録されています。

Windows に ECx クライアントをインストールする

Windows に ECx コントロール・クライアント・アプリケーション（[UltraVNC]）をインストールするには：

1 コンピュータのCDドライブまたはCD-ROMドライブにECxインストーラ・ディスクを挿入します。

2 [Windows Client] フォルダを開きます。

3 [UltraVNC-Viewer.exe] ファイルをダブルクリックします。

4 画面の指示に従って、インストレーションを完了します。

Mac に ECx クライアントをインストールする

Mac に ECx コントロール・クライアント・アプリケーション（[Chicken of the VNC]）をインストールするには：

1 コンピュータのCDドライブまたはCD-ROMドライブにECxインストーラ・ディスクを挿入します。

2 [Mac OS X Client] フォルダを開きます。

3 [cotvnc-20b4.dmg] ファイルをダブルクリックします。

4 開いたウィンドウで、[Chicken of the VNC] アイコンをハード・ドライブへドラッグしてコピーします。

ECx ホスト・ソフトウェアをアンインストールする

ECx ソフトウェアを VENUE システムからアンインストールする必要がある場合は、システムのデスクトップからアンインストールできます。

ECx ホスト・ソフトウェアを VENUE システムからアンインストールするには：

1 以下のいずれかの方法でシステムを設定モードにします。

- コンソール上の [Console Config] スイッチを押します。

または

- 画面右下隅の [Mode] ボックスをダブルクリックします。

2 [Options]>[System] を表示します。

3 Control キーを押さえ、[SHUT DOWN] をクリックしてシステムのデスクトップを表示します。

4 ECx ホスト・ソフトウェアのアンインストール・プログラム（C:¥Program Files¥D-Show Ethernet Control Software¥Uninstall.bat））をダブルクリックします。

ECx ホスト・ソフトウェアがアンインストールされ、D-Show ソフトウェアが自動的に再起動します。

[ECx] フォルダは、アンインストールの後も VENUE システムのハード・ドライブに残ります。

ECx ホスト・ソフトウェアを再インストールする

ECx が VENUE システムにインストールされている場合は、システムの復元や更新の後は ECx ホスト・ソフトウェアを再インストールする必要があります

システム復元 完全なシステム復元を実行した場合は、ECx ホスト・ソフトウェアを元のインストーラー・ディスクから再インストールする必要があります。See メECx ホスト・ソフトウェアをインストールするモ on page 243.

更新 更新を実行した場合も ECx ホスト・ソフトウェアを再インストールする必要があります。更新は ECx の「インストーラーを VENUE システムのハード・ドイブに残すため、ECx インストーラー・ディスクを使わずに再インストールできます。元のインストーラー・ディスクを使って再インストールすることもできます。

更新の後に ECx インストーラー・ディスクを使わずに再インストールするには：

1 すべての USB ポートから USB キー・ディスクを取り外し、CD-ROM ドライブにインストーラー・ディスクが入っていないことを確認します。

2 以下のいずれかの方法でシステムを設定モードにします。

- コンソール上の [Console Config] スイッチを押します。

または

- 画面右下隅の [Mode] ボックスをダブルクリックします。

3 [Options] > [System] ページへ移動します。

[UPDATE] ボタンをクリックします。

ECx の設定と構成の概要

VENUE システム（ホスト）は、標準の VNC（Virtual Network Computing）プロトコルを使って TCP/IP 上でリモート・コンピュータ（クライアント）から操作できます。すなわち、有線または無線のイーサネット・ネットワーク経由でシステムへリモート・アクセスできます。この章では、ECx の設定と使い方の手順を説明します。

有線のネットワークの場合は、手順は以下のとおりです。

・ イーサネット・ケーブルを使ってリモート・コンピュータを直接 VENUE システムへ接続する。

・ VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP アドレスを手動で設定する。

・ VENUE システムのリモート操作をオンにする。

無線のネットワークの場合は、手順は以下のとおりです。

・ 無線ルーターまたは無線アクセス・ポイント（WAP）機器を VENUE システムへ接続する。

・ VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP アドレスを手動または自動で設定する。

・ 無線ルーターとクライアント・コンピュータ間の接続を確立する。

・ VENUE システムのリモート操作をオンにする。

コンピュータを直接 VENUE へ接続する

リモート・コントロールする場所が決まっており、モバイル接続する必要がない場合は、イーサネット・ケーブルを使ってリモート・コンピューを直接 VENUE システムへ接続できます。

コンピュータを直接 VENUE システムへ接続するには：

1 適切な種類のイーサネット・ケーブル（RJ-45 コネクタ）の一方を VENUE システムの ECx ポートへ、もう一方をコンピュータのイーサネット・ポートへ接続します。ケーブルの種類は、リモート・コンピュータのオペレーティング・システムによって異なります。

Windows Windows コンピュータを直接 VENUE システムへ接続するときは、イーサネット・クロスオーバー・ケーブルが必要です。または、イーサネット・ハブを使って、VENUE システムとハブ、ハブとリモート・コンピュータを標準のイーサネット・ケーブルで接続します。

Mac Mac コンピュータを直接 VENUE システムへ接続するときは、標準のイーサネット・ケーブルまたはイーサネット・クロスオーバー・ケーブルのどちらも使えます。

2 VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP アドレスを手動で設定します。See メVENUE とクライアントの IP アドレスを手動で設定するモ on page 246.

無線ルーターまたは WAP を VENUE へ接続する

VENUE システムは、標準の無線ルーターや WAP 機器に対応しています。

無線ルーターや WAP 機器を接続する前に、機器の SSID を設定して無線ネットワークがクライアント・コンピュータを簡単に見つけられるようにします。「VENUE Network」など、その機器用のネットワーク名は自由に決めれます。

無線ルーターや WAP の SSID とネットワーク・セキュリティ機能の設定については、メーカーの説明書をお読みください。

無線ルーターや WAP 機器を VENUE システムへ接続するには：

1 適切な種類のイーサネット・ケーブルの一方を ECx ポートへ、もう一方をルーターまたは WAP のイーサネット・コネクタ・ポートへ接続します。使用する機器の種類によって、以下のいずれかを行ないます。

・ 無線ルーターを使用する場合は、標準のイーサネット・ケーブルを VENUE システムへ接続します。

または

・ WAP を使用する場合は、イーサネット・クロスオーバー・ケーブルを使って VENUE システムへ接続します。

2 以下のいずれかを行います。

・ DHCP サーバー機能のない無線ルーターや WAP 機器（Cisco Aironet 1230AG など）を使用する場合は、VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP アドレスを手動で設定する必要があります。See メVENUE とクライアントの IP アドレスを手動で設定するモ on page 246.

または

・ DHCP サーバー機能付きの無線ルーター（Belkin Pre-N など）を使用する場合は、VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP アドレスを自動で設定きます。See メVENUE とクライアントの IP アドレスを自動で設定するモ on page 248.

VENUE とクライアントの IP アドレスを設定する

VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP アドレスは、手動または自動で設定できます。ネットワークの構成によって以下のいずれかを行ってください。

- コンピュータを直接 VENUE システムへ接続する場合、または DHCP サーバー機能のない無線ルーターや WAP 機器を使用する場合は、246 ページの「VENUE とクライアントの IP アドレスを手動で設定する」をお読みください。

  または

- DHCP サーバー機能付きの無線ルーターを使用する場合は、248 ページの「VENUE とクライアントの IP アドレスを自動で設定する」をお読みください。

 VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP 設定の変更は、有効になるまで 2 分程度かかる場合があります。変更した後は、システムが IP アドスをアサインし、すべてのコンポーネント間の通信が確立するまで、しばらく待ってください。

十分な時間を置いてもネットワーク通信が確立されない場合は、正しい種類のケーブルを使っているか、ケーブルを正しく接続しているか、ケールに不具合がないか確認してください。

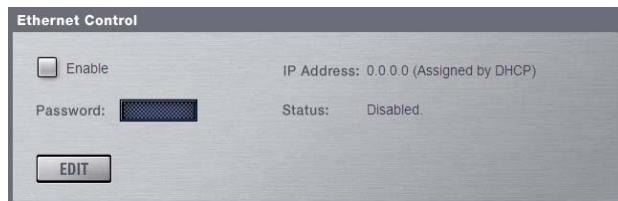
VENUE とクライアントの IP アドレスを手動で設定する

コンピュータを直接 VENUE システムへ接続する場合、または DHCP サーバー機能のない無線ルーターや WAP 機器を使用する場合は、VENUE とクライアント・ンピュータの IP アドレスを手動で設定します。

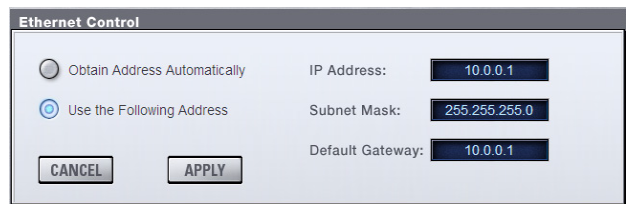
VENUE システムの IP アドレスを手動で設定する

VENUE システムの IP アドレスを手動で設定するには :

1 D-Show ソフトウェアで、[Options] ページを表示して [Interaction] タブをクリックします。

2 [Ethernet Control] の下の [Edit] をクリックします。

[Interaction] ページの [Ethernet Control] セクション

3 [Use the Following Address] を選択し、以下を入力します。

- IP address: 10.0.0.1
- Subnet Mask: 255.255.255.0
- Default Gateway: 10.0.0.1

IP アドレスを手動で設定する

4 [Apply] をクリックします。

5 [Enable] を選択し、VENUE ECx ホストをアクティブにします。

6 246 ページの「クライアント・コンピュータの IP アドレスを手動で設定する」へ進んでください。

VENUE ECx ホストをオンにする

クライアント・コンピュータの IP アドレスを手動で設定する

VENUE システムの IP アドレスを手動で設定した後は、クライアント・コンピュータの IP アドレスを設定する必要があります。

Windows で IP アドレスを手動で設定するには :

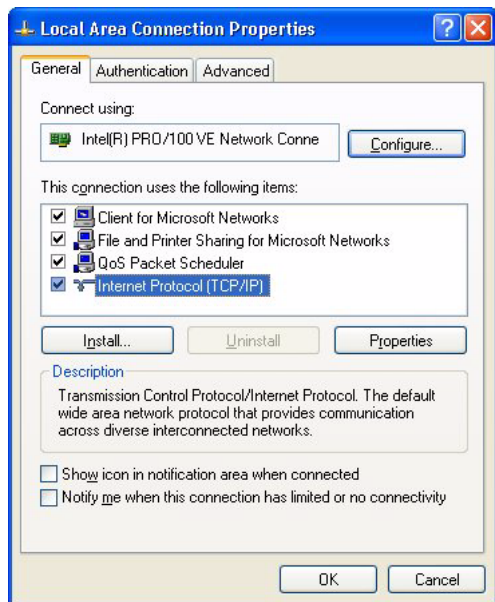
1 [コントロールパネル]>[ネットワーク接続] を表示します。

2 [ネットワーク接続] ウインドウで、以下のいずれかを行います。

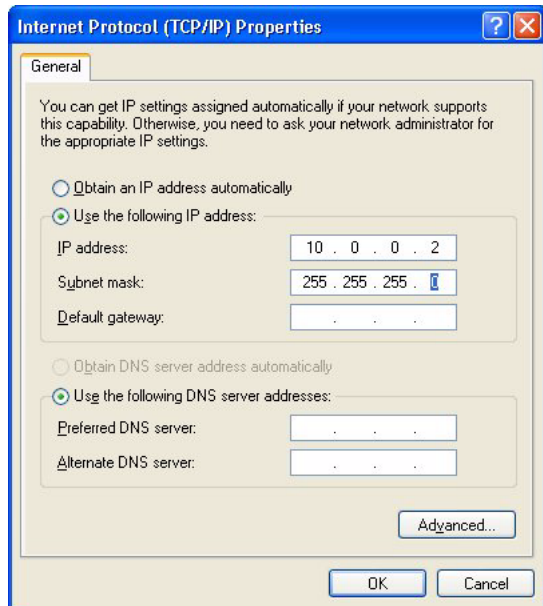
- コンピュータを直接 VENUE システムへ接続している場合は、[ローカル エリア接続] を右クリックし、[プロパティ] を選択します。

  または

- 無線ルーターや WAP を使って接続している場合は、[ワイヤレス ネットワーク接続] アイコンを右クリックして [プロパティ] を選択します。

3 [接続のプロパティ] ウィンドウで、[インターネット プロトコル（TCP/IP）] をダブルクリックします。

[ローカル エリア接続] の [プロパティ] ウィンドウ

4 [インターネット プロトコルのプロパティ] ウィンドウで、[次の IP アドレスを使う] を選択し、以下を入力します。

- IP address: 10.0.0.2
- Subnet Mask: 255.255.255.0
- Default Gateway: (none required)

[インターネット プロトコルのプロパティ] ウィンドウ

5 [OK]をクリックして[インターネット プロトコルのプロパティ] ウィンドウを閉じます。

6 [OK] をクリックして [接続のプロパティ] ウィンドウを閉じます。

7 ネットワークの構成によって以下のいずれかを行います。

- 無線のネットワークを使用する場合は、249 ページの「無線接続を確立する」へ進んでください。

または

- 有線のネットワークを使用する場合は、250 ページの「リモート操作を可能にする」へ進んでください。

Mac で IP アドレスを手動で設定するには：

1 [システム環境設定]>[ネットワーク] を起動します。

2 以下のいずれかを行います。

- コンピュータを直接 VENUE システムへ接続している場合は、ネットワーク接続サービスのリストから [Ethernet] を選択します。

または

- 無線ルーターまたは WAP を接続している場合は、ネットワーク接続サービスのリストから [Airport] を選択します。

3 設定メニューから [手入力] を選択します。

4 以下を入力します。

- IP address: 10.0.0.2
- Subnet Mask: 255.255.255.0
- Router: (none required)

[ネットワーク設定] ウィンドウ

5 [Apply] をクリックします。

6 ネットワークの構成によって以下のいずれかを行います。

- 無線のネットワークを使用する場合は、249 ページの「無線接続を確立する」へ進んでください。

または

- 有線のネットワークを使用する場合は、250 ページの「リモート操作を可能にする」へ進んでください。

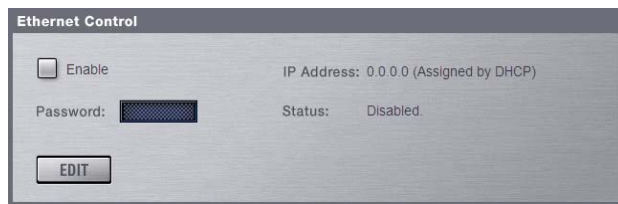
VENUE とクライアントの IP アドレスを自動で設定する

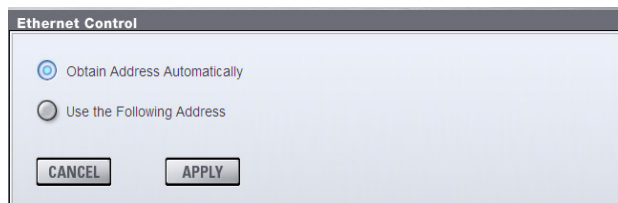
DHCP を使うと、VENUE システムとクライアント・コンピュータの IP アドレスを自動で設定できます。DHCP サーバー機能付きの無線ルーターを使用する場合は、IP を自動で設定してください。

VENUE の IP アドレスを自動で設定する

VENUE システムの IP アドレスを自動で設定するには :

1 D-Show ソフトウェアで、[Options] ページを表示して [Interaction] タブをクリックします。

2 [Ethernet Control] の下の [Edit] をクリックします。

[Interaction] ページの [Ethernet Control] セクション

3 [Obtain Address Automatically] を選択します。

VENUE でイーサネット・コントロールを設定する

4 [Apply] をクリックします。

5 VENUEシステムにIPアドレスがアサインされるまで待ちます。少し時間がかかる場合があります（最大 2 分)。DHCP サーバーが見つからない場合は、VENUE システム自体が IP アドレスをアサインします。

VENUE システムにアサインされた IP アドレスを控えておいてください。後でクライアント・ソフトウェアに入力する必要があります。

6 [Enable] を選択し、VENUE ECx ホストをアクティブにします。システムの状態は [Waiting for connection] と表示されます。

7 248 ページの「クライアント・コンピュータの IP アドレスを自動で設定する」へ進んでください。

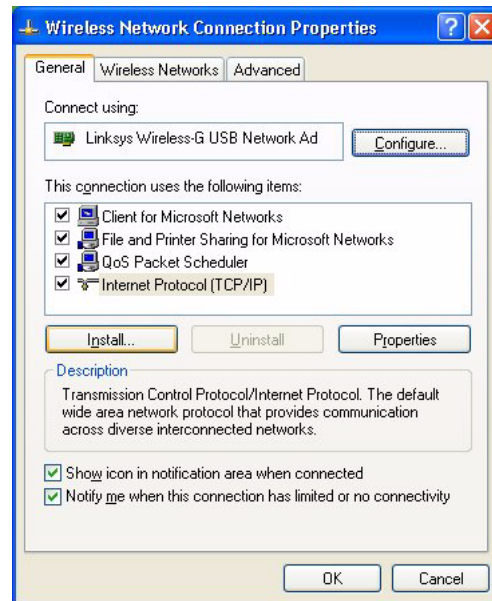
クライアント・コンピュータの IP アドレスを自動で設定する

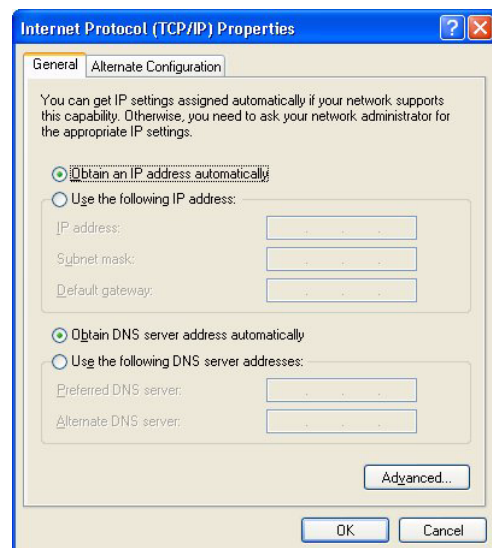
DHCP を使って VENUE システムの IP アドレスを設定したら、クライアント・コンピュータでも同じ事をします。

Windows で IP アドレスを自動で設定するには :

1 [コントロールパネル]>[ネットワーク接続] を表示します。

2 [ワイヤレス ネットワーク接続] アイコンを右クリックし、[プロパティ] を選択します。

3 [接続のプロパティ] ウィンドウで、[インターネット プロトコル（TCP/IP）] をダブルクリックします。

[接続のプロパティ] ウィンドウ

4 [インターネット プロトコルのプロパティ] ウィンドウで、[IP アドレスを自動的に取得する] を選択します。

[インターネット プロトコル（TCP/IP）のプロパティ] ウィンドウ

5 [OK]をクリックして[インターネット プロトコルのプロパティ] ウィンドウを閉じます。

6 [OK] をクリックして [ネットワーク接続のプロパティ] ウィンドウを閉じます。

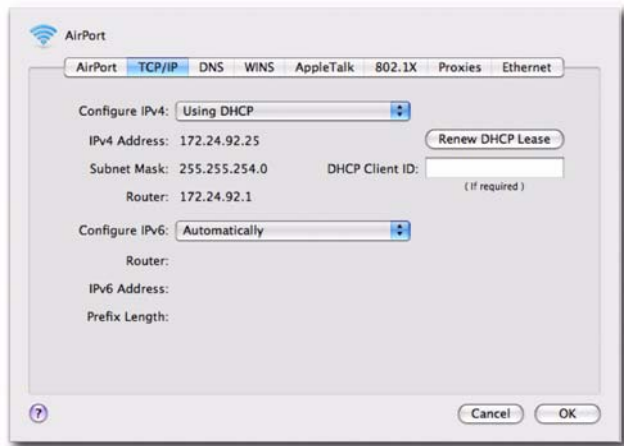
7 250 ページの「リモート操作を可能にする」へ進んでください。

Mac で IP アドレスを自動で設定するには：

1 ［システム環境設定］>［ネットワーク］を起動します。

2 ネットワーク接続サービスのリストから [Airport] を選択します。

3 ［詳細］ボタンをクリックし、[TCP/IP] タブをクリックします。

4 [IPv4の構成]メニューから[DHCPサーバを使用]を選択します。

[Airport ネットワーク詳細］ウィンドウ

5 [OK] をクリックします。

6 250 ページの「リモート操作を可能にする」へ進んでください。

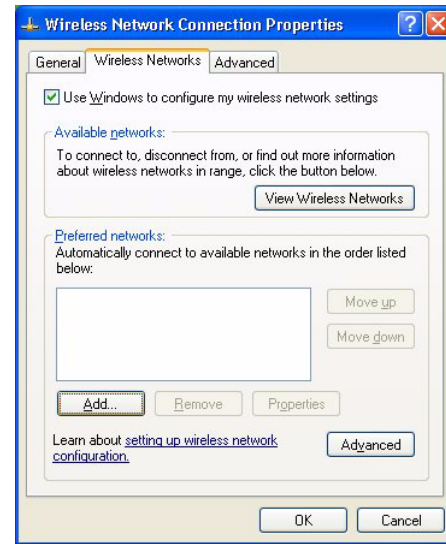
無線接続を確立する

IP アドレスを設定したら、クライアント・コンピュータから無線ネットワークへの接続を確立します。

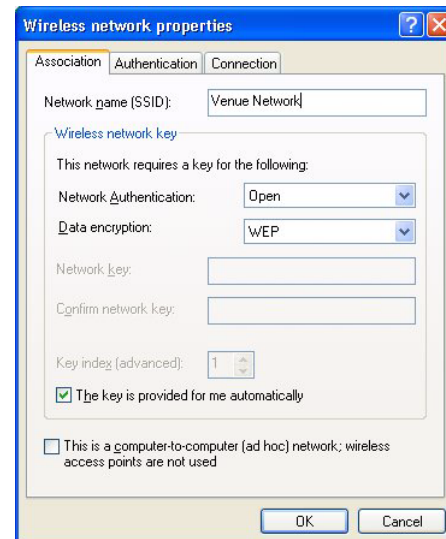
Windows で無線接続を確立するには：

1 ［コントロールパネル］>［ネットワーク接続］を表示します。

2 ［ワイヤレス ネットワーク接続］アイコンを右クリックし、［プロパティ］を選択します。

3 ［接続のプロパティ］ウィンドウで、［ワイヤレス ネットワーク］タブをクリックします。

Windows で無線接続を設定する

4 ［優先ネットワーク］の下の［追加］をクリックし、VENUEシステムに接続された無線ルーターまたは WAP 機器の SSID をタイプします。

5 ［ネットワーク認証］と［データの暗号化］の設定を選択し、ルーターまたは WAP の設定と一致させます。

Windows で SSID を入力して設定を選択する

6 [OK] をクリックします。使用できる無線ネットワークのリストに VENUE の SSID が表示されます。

7 250 ページの「リモート操作を可能にする」へ進んでください。

Mac で無線接続を確立するには：

1 ［システム環境設定］>［ネットワーク］を起動します。

2 ネットワーク接続サービスのリストから [Airport] を選択します。

3 ［ネットワーク名］ポップアップメニューから、使用するネットワークを選択します。

Mac で無線接続を設定する

［ネットワーク名］ポップアップメニューに使用するネットワークが表示されない場合は、［他のネットワークに接続］を選択し、ネットワーク名をタイプし、［接続］をクリックします。無線ルータや WAP 機器にネットワーク名をアサインする方法については、各機器の説明書をお読みください。

4 250 ページの「リモート操作を可能にする」へ進んでください。

リモート操作を可能にする

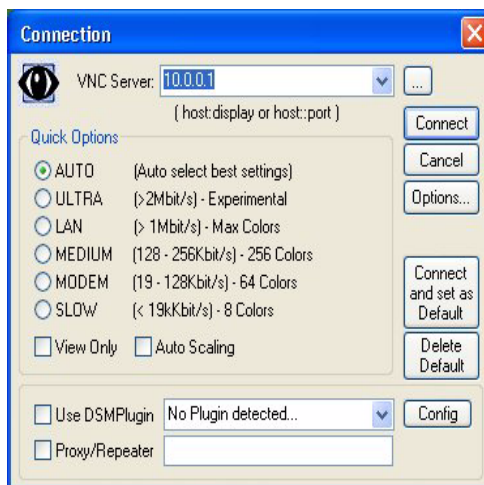
VENUE システムのリモート操作を行うためには、VENUE システムとクライアント・コンピュータ用の有効な IP アドレスを取得する必要があります。無線ネットワークを使っている場合は、VENUE システムとクライアント・コンピュータに接続された無線ルーターまたは WAP 機器間のネットワークを確立する必要があります。

Windows クライアント・コンピュータからリモート操作を可能にするには：

1 デスクトップの [ECx Ethernet Control（UltraVNC Viewer）] アイコンをダブルクリックし（またはスタートメニュー＞プログラム >UltraVNC>Run UltraVNC Viewer を選択し）、UltraVNC Viewer アプリケーションを起動します。

2 ECx ホスト（VENUE システム）の IP アドレスを入力します。

3 [Connect] をクリックします。

4 メッセージが表示されたら、パスワード（VENUE のデフォルトのパスワードは [password]）を入力し、[Connect] をクリックします。

UltraVNC Viewer ウィンドウ

クライアントが起動し、VENUE システムの画面を表示します。これでクライアント・コンピュータから画面のすべてのコントロールが操作できます

Mac クライアント・コンピュータからリモート操作を可能にするには：

1 [Chicken of the VNC] アイコンをダブルクリックしてアプリケーションを起動します。

2 ECx ホスト（VENUE システム）の IP アドレスを入力します。

3 パスワード（VENUE のデフォルトのパスワードは [password]）を入力し、[Connect] をクリックします。

Chicken of the VNC ウィンドウ

クライアントが起動し、VENUE システムの画面を表示します。これでクライアント・コンピュータから画面のすべてのコントロールが操作できます

ECx の接続を切る

ECx の接続を切るには：

1 以下のいずれかを行って、ECx クライアント・アプリケーションを閉じます。

- Windows で、ポインタを画面の一番上に移動してコントロール・ストリップを表示し、クローズ・ボックスをクリックします。

または

- Mac で、Command+Q を押して終了します。

2 VENUE システムで、[Options]>[Interaction] ページの [Ethernet Control] セクションの [Enable] を選択解除します。

イーサネット・コントロールのパスワードを変更する

リモート・クライアントから VENUE システムを操作するために入力するパスワードは変更できます。

デフォルトでは、VENUE イーサネット・コントロールのパスワードは [password]（すべて小文字）です。

イーサネット・コントロールのパスワードを変更するには：

1 [Options]>[Interaction] ページの [Ethernet Control] セクションで、パスワードのフィールドをダブルクリックします。

2 新しいパスワードを入力して、[Enter] を押します。

新しいパスワードとシステムの IP アドレスを控えておいてください。後でクライアント・ソフトウェアに入力する必要があります。

索引

さ

し

す

せ

そ

た

ち